JOCHEN ZMECK

KARTEN KUNST STÜCKE



für Jedermann

Verblüffendste Tricks leicht gemacht

UNIVERSITAS

JOCHEN ZMECK

KARTEN KUNST STÜCKE

für Jedermann!

Verblüffendste Tricks leicht gemacht

UNIVERSITAS

Illustrationen von Stephan Baumann, München



© 1992 by Universitas Verlag in
F. A. Herbig Verlagsbuchhandlung GmbH, München
Alle Rechte vorbehalten
Schutzumschlag: Wolfgang Heinzel, unter Verwendung
eines Fotos der Bildagentur Mauritius, Mittenwald
Satz: Fotosatz Völkl, Puchheim
Druck: Jos. C. Huber KG, Dießen
Binden: Großbuchbinderei Monheim
Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier
Printed in Germany
ISBN 3-8004-1269-1

Inhalt

Vorwort

Kartenkunststücke erfreuen sich allgemeiner Beliebtheit, nicht nur bei professionellen Zauberern oder bei ernsthaften Zauberamateuren, sondern auch bei absoluten Laien. Ich habe Leute kennengelernt, die kannten nur einen einzigen Kartentrick, führten diesen aber bei jeder passenden Gelegenheit vor.

Es gibt zwar schon eine Anzahl Bücher auf dem Markt, die sich mit Kartenkunst befassen, aber entweder sind es Werke für ausgesprochene Spezialisten, die eine hohe Fertigkeit voraussetzen, oder es sind »Freizeit- und Beschäftigungsbücher«, in denen man immer wieder die gleichen simplen und weltweit bekannten Tricks findet. Das hier vorliegende Buch gehört weder zu der einen noch der anderen Sorte. Es soll Ihnen den Weg weisen, einige wirksame Kartenkunststücke kennen zu lernen, und soll Ihnen darüber hinaus die Anleitung geben, diese auch vorführen zu können. Kennen und Können ist nämlich zweierlei!

Es ist eine weitverbreitete Meinung, daß zur Vorführung von guten Kartentricks eine enorme Fingerfertigkeit gehört, die man nur durch langes, ausdauerndes Üben erlangen kann. Das stimmt nur bedingt, für einen Profi trifft es voll zu. Aber für einen Amateur gibt es eine große Anzahl Tricks, die absolut keine Fingerfertigkeit erfordern und die trotzdem sehr verblüffend sind. Und nur solche Tricks habe ich ausgewählt. All die schwierigen Kartengriffe wie Volte, Filieren, Se-

cond Deal usw. werden in diesem Buch nicht einmal erwähnt. Natürlich sind einige ganz geringe Grundfertigkeiten nötig. Sie müssen also ein Spiel schon gut mischen können, und Sie sollten auch einen einigermaßen gleichmäßigen Fächer schlagen können, aber das setze ich bei Ihnen voraus, sonst hätten Sie vermutlich dieses Buch gar nicht gekauft.

Frisch ans Werk, bei der nächsten Geburtstagsparty überraschen Sie Ihre Gäste mit Ihrem ersten Kartenprogramm. Wer allerdings mit den hier beschriebenen Tricks nicht zufrieden ist, wer mehr auf dem Gebiet der modernen Kartenkunst leisten möchte, dem empfehle ich mein Lehrbuch »Handbuch der Magie« (Henschelverlag, Berlin), das eine komplette Kartenschule beinhaltet.

1. Kapitel:

Grundsätzliches zur Kartenkunst

Die Kartenkunst erfreut sich von allen Sparten der Zauberkunst einer ganz besonderen Beliebtheit. Das liegt erstens an der unübersehbaren Fülle von Möglichkeiten, die in einem einzigen Kartenspiel stecken, und zweitens an den Kosten. Zauberapparate sind in der Regel teuer, ein Kartenspiel dagegen kann sich jeder leisten. Auch ohne stundenlanges Üben kann man sein Publikum praktisch überall unterhalten, Kartentricks werden im kleinsten Zimmer und auf größten Bühnen vorgeführt, Könner bestreiten damit ein ganzes Abendprogramm. Die Anzahl der bekannten Kartentricks geht in die Tausende, und täglich kommen neue dazu. Die Tricks, die in diesem Buch beschrieben werden, sind so ausgewählt, daß sie den größtmöglichen Effekt bei geringster Fingerfertigkeit erzielen. Sie sind also zumeist auch für absolute Laien geeignet, womit ich nicht ausschließen will, daß auch der erfahrene Zauberamateur manche Perle finden wird, die er bisher noch nicht kannte. Einige der Tricks habe ich selbst entwickelt, eine größere Anzahl sind Originalschöpfungen meines Freundes und Magierkollegen Rolf Andra aus Basel, bei dem ich mich hiermit noch einmal ganz herzlich für die Erlaubnis bedanke, sie in diesem Buch verwenden zu dürfen. Der Rest entstammt der internationalen Literatur, wobei zumeist etwas verändert wurde. Leider

ist es mir nicht möglich, bei jedem Trick den Erfinder zu nennen, er ist nur selten bekannt. Ein Heer von Amateuren ist ständig dabei, die Anzahl der bekannten Tricks und Trickkombinationen zu erhöhen.

Wenn ich Ihnen versprach, Kunststücke ohne Fingerfertigkeit zu beschreiben, dann bedeutet das natürlich nicht, daß Sie überhaupt nichts zu tun brauchen. Jeden Trick müssen Sie sorgfältig einstudieren! Sie müssen die einzelnen Phasen der Handlung genau kennen, Sie dürfen deren Reihenfolge nicht durcheinander bringen, und Sie müssen auch in etwa planen, was Sie dazu sagen wollen. Wir wollen nicht vergessen, daß die Kartenkunst als Teil der Zauberkunst zur Unterhaltungskunst gehört, wir wollen also mit unseren Tricks unser Publikum unterhalten, ihm Vergnügen bereiten.

Den Zuschauern ist es dabei völlig egal, mit welcher Tricktechnik wir den Effekt erzielen, für sie zählt nur das Ergebnis, also der erzielte Effekt und der Unterhaltungswert. Die Methode, die Technik kennt nur der Vorführende. Sie darf nur Mittel zum Zweck sein, nie Selbstzweck. Dazu ein Beispiel: Wenn jemand 100 verschiedene Tricktechniken kennt, wie er eine vom Zuschauer gezogene und ins Spiel gemischte Karte wieder herausfindet, aber nur eine einzige Variante, diese Karte den Zuschauern zu präsentieren — z.B. »Das ist Ihre Karte!« -, dann hat er für die Zuschauer einen einzigen Trick gezeigt. Kennt jemand dagegen nur eine einzige Methode, eine Karte unter Kontrolle zu bekommen, kann sie aber auf 100 verschiedene Arten präsentieren, dann hat er für die Zuschauer 100 verschiedene Tricks vorgeführt.

Allein der Effekt zählt! Und wenn Sie zur Erreichung eines Effektes mehrere Methoden kennen, dann wählen Sie die aus, die Ihnen am besten liegt. Meist wird das die einfachste sein, denn je weniger kompliziert die Griffe sind, die Sie zur Erreichung eines Effektes einsetzen müssen, desto größer sind die Erfolgschancen, desto weniger kann schief gehen! Und wenn Sie einen Effekt beherrschen, dann sollten sie den gleichen Effekt nicht noch einmal nach einer anderen Methode einstudieren, es wäre schade um die Mühe. Bemühen sie sich lieber um einen neuen Effekt!

Ich habe in diesem Buch die verschiedensten Effekte beschrieben und zeige Ihnen mitunter für ein und denselben Effekt verschiedene Methoden auf. Studieren Sie bitte nicht alle ein, suchen Sie sich die heraus, die Ihnen am besten zusagt, die anderen vergessen Sie. Zweckmäßig ist es, sich ein oder zwei kleine Kartenprogramme zusammenzustellen, also etwa fünf Tricks, die immer in der gleichen Reihenfolge ablaufen, wobei die Themen möglichst abwechslungsreich sein sollten. Haben Sie so ein Programm einstudiert, sind Sie immer vorführbereit und brauchen nicht erst lange zu überlegen. Das reine Improvisieren sollten Sie am Anfang vermeiden, da kann zu leicht etwas schief gehen. Ich werde Ihnen später weitere Tipps für die Zusammenstellung eines Programms geben und zwei komplette Programme beschreiben.

Das Kartenspiel

In den Beschreibungen gehe ich von einem Skatspiel mit französischem Bild aus. Die meisten Tricks können Sie genauso gut mit einem Romme-, Bridge- oder Pokerspiel ausführen, manche funktionieren nur mit 52 Blatt. Aber in Deutschland wird überwiegend Skat gespielt, deshalb sind Spiele mit 32 Blatt bei uns gebräuchlicher als im Bridge spielenden angloamerikanischen Raum. Und das bekannteste Bild ist nun einmal das französische. Die sogenannte deutsche Karte mit Eichel, Grün, Rot und Schellen findet man nur noch in einigen Gegenden.

Selbstverständlich sollen die Karten sauber und nicht" geknickt sein. Ältere Spiele können Sie mit einem in Spiritus getauchten Lappen säubern, besser ist es, ein neues zu kaufen. Auf alle Fälle sollten Sie die Karten pudern, sie laufen dann viel schöner und sind leichter zu handhaben. Aber bitte keinen Körperpuder oder Talkum verwenden, besorgen Sie sich im Fachhandel speziellen Kartenpuder oder aus der Apotheke Zinkstearat. Mit einem weichen Lappen verreiben Sie eine Spur des Puders auf jeder Karte, Vorder- und Rückseite. Sie werden sich wundern, wie elegant Sie die Karten dann z.B. auf dem Tisch ausstreifen können.

Verwenden Sie zum Zaubern auch nicht das billigste Spiel, durchgehendes Schottenmuster ist ungeeignet, die Rückseite sollte schon einen weißen Rand haben, eine falsch herum liegende Karte fällt so viel weniger auf. Und so schön Plastikkarten zum Kartenspielen sind, für das Zaubern sind sie kaum geeignet.

Die Terminologie

Damit später keine Irrtümer entstehen, wollen wir einige immer wiederkehrende Begriffe grundsätzlich erläutern (Abb. 1). Das Kartenspiel hat zwei kurze und zwei lange Seiten, wir sprechen von Schmal- und Längsseiten, Breitseiten gibt es nicht! Die zu den Zuschauern zeigende Kante ist die äußere oder vordere, die zum eigenen Körper weisende die innere oder hintere. Links und rechts sind immer vom Vorführenden aus gesehen. Jede Karte hat eine Bild- oder Vorderseite und eine Rückseite, sie kann also bild- oder rückenoben auf dem Tisch liegen. Die oberste Karte des Spieles ist die Rückenkarte, vorausgesetzt das Spiel zeigt mit der Rückseite nach oben. Alle Angaben betreffs linker oder rechter Hand beziehen sich auf Rechtshänder, Linkshänder müssen diese Angaben also austauschen. Es gibt zwei Grundhaltungen des Spieles. Von Austeilhaltung sprechen wir, wenn das Spiel mit der Bildseite

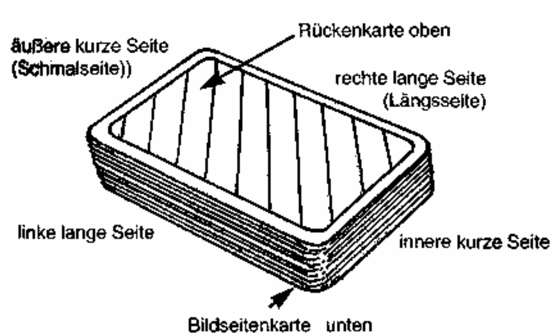


Abb. 1

nach unten in der linken Hand ruht, wobei der Zeigefinger an der vorderen Schmalseite, der Daumen an der linken Längsseite und die übrigen Finger an der rechten liegen (Abb. 2). Wenn die rechte Hand das

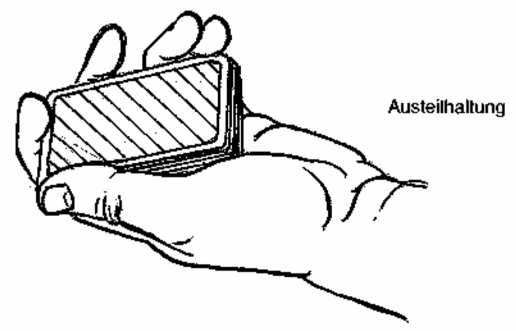


Abb. 2

Spiel oder einen Teil davon hochhebt, so sprechen wir von Abhebehaltung. Der Handrücken zeigt dabei nach oben, der Daumen liegt an der hinteren Schmalseite, die vier Finger an der vorderen, wobei der Zeigefinger mitunter auch gekrümmt auf dem Spielrücken liegen kann (Abb..3). Weitere Fachausdrücke werden zu gegebener Zeit im Text erläutert.

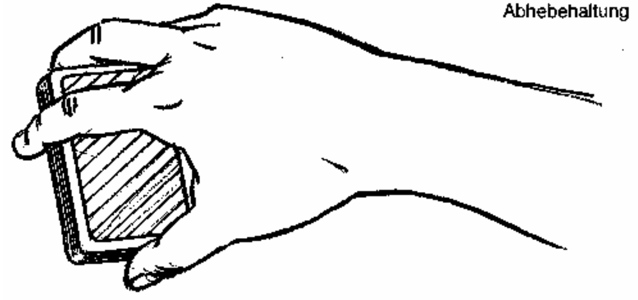


Abb. 3

2. Kapitel:

Zum Appetitmachen

Nach diesen doch mehr oder weniger theoretischen Ausführungen wollen wir in die Praxis steigen. Haben Sie keine Angst, es gibt nicht viel zu üben. Wenn Sie etwas lernen müssen, dann ist es nur die Reihenfolge der einzelnen Schritte, die Sie innerhalb eines Tricks vollziehen müssen. Deshalb probieren Sie jeden Trick mit dem Kartenspiel in der Hand Schritt für Schritt durch, zuletzt dann noch zwei- oder dreimal im Ganzen, für Ihr eigenes Verständnis. Wenn Sie glauben, ihn zu beherrschen, dann führen Sie ihn zunächst einmal einem Vertrauten vor, also der Ehefrau, dem Freund oder der Freundin.

Vier Familien

»Vier Familien, jeweils bestehend aus Vater, Mutter und Kind, gehen zum Volksfest (Heimatfest, Weihnachtsmarkt). Dort rennt alles durcheinander, die Kinder fahren Karussell, die Männer gehen ins Bierzelt, und die Frauen stehen an den Verkaufsständen. Niemand 'weiß, wo der andere ist. Aber als es Zeit zum Heimgehen wird, kommen die vier Familien wieder zusammen, keiner fehlt, jeder hat sich an seinem Platz eingefunden.«

So etwa erzählt der Vorführende, während er alle Könige, Damen und Buben aus dem Spiel heraussucht, ohne erkennbare Ordnung auslegt, zusammenlegt und noch weiter durcheinander bringt. Wenn zum Schluß die Karten in vier Päckchen ausgeteilt werden, dann liegt in jedem eine Familie zusammen, also immer Bube, Dame, König der gleichen Farbe. Durch die kleine Story wirkt dieser Trick recht unterhaltend, dabei haben Sie diesmal wirklich nichts zu tun, es geht gewissermaßen von selbst.

Als erstes suchen Sie alle Bilderkarten aus dem Spiel heraus. Vier beliebige davon legen Sie nebeneinander auf den Tisch, Sie müssen nur darauf achten, daß von jedem Kartenzeichen eine vertreten ist, also eine Pik-, eine Herz-, eine Karo- und eine Kreuz-Karte. Unter diese vier legen Sie weitere vier, in der gleichen Reihenfolge, nur um eine Karte nach rechts versetzt. Sie beginnen also mit der Farbe, mit der Sie in der ersten Reihe aufgehört haben. Zeigt diese z.B. Pik - Kreuz - Karo - Herz, dann muß die zweite Reihe Herz - Pik -Kreuz - Karo aufweisen, wobei es wieder keine Rolle spielt, um welche Werte es sich handelt.

Die dritte Reihe befolgt die gleiche Regel, es wird mit der Farbe begonnen, die die zweite Reihe abschloß. Das Ganze könnte etwa so aussehen:

Pik - Kreuz - Karo - Herz
Herz - Pik - Kreuz - Karo
Karo - Herz - Pik - Kreuz

Bitten Sie einen Zuschauer, sechs Karten davon mit der Rückseite nach oben zu drehen. Dann legen Sie alle

Karten zu einem Päckchen zusammen. Dabei beginnen Sie mit der Karte ganz unten rechts, legen sie auf die Karte darüber und beide zusammen auf die darüberliegende. Alle drei Karten zusammen werden nun wieder auf die letzte rechts unten liegende gelegt, alle vier auf die Karte darüber usw., bis Sie schließlich alle Karten als ein Päckchen in der Hand halten.

Um die Zuschauer restlos zu verwirren, heben Sie noch ein paarmal ab. Bilden Sie dabei immer nur zwei Päckchen, das obere kommt auf den Tisch, das untere wird darübergelegt. Heben Sie bei einer rückenoben liegenden Karte ab, dann drehen Sie sie mit der Bildseite nach oben, liegt dagegen eine bildoben, so drehen Sie sie mit der Rückseite nach oben. Das hat zwar auf die Trickhandlung keinen Einfluß, verwirrt aber die Zuschauer noch mehr und illustriert die Story vom Durcheinander beim Volksfest.

Zuletzt teilen Sie die Karten in vier Päckchen aus, indem Sie die ersten vier Karten nebeneinander auf den Tisch legen, dann die fünfte auf die erste, die sechste auf die zweite usw., so daß vier Päckchen von je drei Karten entstehen. Und jetzt kommt die Überraschung: Drehen Sie die verdeckt liegenden Karten um, wobei Sie sie etwas auseinander schieben. In jedem Päckchen befinden sich Bube, Dame und König einer Farbe! Die Familien haben wieder zusammengefunden!

Der gefesselte Wunsch

Das ist ein schon nahezu klassisches Kartenkunststück, es geht auf den großen Wiener Zauberkünstler Ottokar Fischer zurück. Dem Wunsch der Zuschauer folgend, entfernt der Vorführende nacheinander 30 Karten des Spieles, die zurückbleibenden zwei sind die am Anfang gezogenen. Auch dieser Trick geht praktisch ganz von selbst.

Das Spiel wird zunächst einmal kräftig gemischt, dann ziehen zwei Zuschauer je eine Karte und merken sie sich. Inzwischen legen Sie den Spielrest in sechs Päckchen zu je fünf Karten aus und bitten Ihre beiden Helfer, ihre Karten je auf irgendein Päckchen zu legen. Wahllos nehmen Sie die Päckchen zusammen. So sehen es wenigstens die Zuschauer, in Wirklichkeit kommen die beiden Päckchen mit den Zuschauerkarten an ganz bestimmte Stellen, sie werden als drittes und als sechstes aufgenommen. Ergreifen Sie ein beliebiges Päckchen, legen es auf ein anderes beliebiges, beide zusammen heben Sie hoch und legen sie auf ein Päckchen mit Zuschauerkarte. Dann werden alle drei aufgenommen, auf ein viertes gelegt, diese kommen zusammen auf das fünfte und alle zusammen auf das letzte, auf dem wieder eine Zuschauerkarte liegt. Das ist alles, worauf Sie achten müssen.

Nun fragen Sie, ob Sie links oder rechts anfangen sollen. Nehmen wir an, die Zuschauer sagen »links«. Also beginnen Sie links mit dem Austeilen der Karten in zwei Päckchen, immer eine links, eine rechts, eine links usw. Da der Zuschauer »links« gewünscht hat,

wird nach beendetem Austeilen das rechte Päckchen zur Seite gelegt. Und wieder können die Zuschauer links oder rechts bestimmen. Sagen sie »rechts«, dann beginnen Sie mit dem Austeilen eben rechts und legen am Schluß das linke Päckchen beiseite. Diesen Vorgang wiederholen Sie so lange, bis nur noch zwei Karten übrig sind. Die Zuschauer nennen ihre gemerkten Karten, Sie drehen die letzten um, natürlich sind es die richtigen!

Mit einem Zauberspruch...

... finden Sie die Karte, die sich ein Zuschauer nur gedacht hat. Und dabei kann der Helfer den Zauberspruch sogar noch selbst wählen. Dieser Trick wirkt außerordentlich überraschend, probieren Sie ihn gleich für sich selbst einmal aus, und dann versuchen Sie zu erklären, warum das eigentlich so funktioniert!

Geben Sie das Kartenspiel einem Zuschauer. Er soll es mischen und sich dann ein Päckchen Karten vom Spiel nehmen, auf alle Fälle weniger als die Hälfte. Dieses Päckchen zählt er durch und steckt es in die Tasche. Sie hatten sich währenddessen vom Tisch abgewendet, damit Sie nichts sehen konnten. Jetzt drehen Sie sich zurück, ergreifen das Restspiel und zählen dem Zuschauer einzeln 16 Karten vor, wobei Sie eine Karte nach der anderen von der linken in die rechte Hand schieben, die Reihenfolge der Karten -wird dabei nicht verändert. Der Zuschauer soll sich dabei die Karte merken, die auf seine ermittelte Zahl fällt.

Die abgezählten 16 Karten kommen als Block unter den Spielrest, den Sie noch in der linken Hand halten. Bitten Sie den Zuschauer, einen Zauberspruch zu nennen. Währenddessen schieben Sie nochmals fünf Karten zur Seite und legen sie nach unten. Erfahrungsgemäß werden drei verschiedene Zauberwörter genannt: Hokuspokus, Simsalabim oder Abrakadabra. Geben Sie Ihrem Mitspieler die Karten, und bitten Sie ihn, das genannte Zauberwort zu buchstabieren, wobei er für jeden Buchstaben eine Karte vom Rücken des Spieles nimmt und auf den Tisch legt. Wenn das geschehen ist, soll er den Namen seiner Karte nennen. War das Zauberwort Abrakadabra, so soll er die zuletzt hingelegte Karte umdrehen, bei Simsalabim oder Hokuspokus die nächste. Auf alle Fälle starrt ihm seine gewählte Karte ins Gesicht.

Noch ein Tip: Wird am Schluß eines Kunststückes die gemerkte Karte vorgezeigt, dann lassen Sie immer erst den Namen der Karte nennen, bevor Sie sie vorzeigen. Die Übereinstimmung wird dadurch viel deutlicher, als wenn Sie nur die Karte zeigen und der Zuschauer lediglich sagt »Stimmt«. Außerdem kann Ihnen kein bösartiger Zuschauer - doch, so etwas gibt es! - den Trick verderben, indem er hämisch grinsend sagt: »Ich hatte aber Karo Neun gedacht!«

Zwei auf einen Streich

Zwei Zuschauer merken sich je eine Karte. Der Vorführende versucht, sie aus dem Spiel herauszufischen, irrt sich aber zweimal. Ein dritter Zuschauer hilft, er hebt das Spiel ab, und genau an dieser Stelle liegen die beiden gedachten Karten.

Bitten Sie zwei Zuschauer um Mithilfe, der erste entscheidet sich für eine Zahl von eins bis zehn, der zweite für eine von elf bis 20. Sie nehmen das gemischte Spiel zur Hand und zählen einzeln nacheinander zehn Karten ab. Dabei befindet sich das Spiel in der linken Hand, Bildseite zu den Zuschauern, und Ihr Daumen schiebt eine Karte nach der anderen in die rechte. Die Lage der Karten ändert sich dabei nicht. Wenn das Päckchen auf dem Tisch abgelegt wird, ist Nr. l die oberste und Nr. 10 die unterste. Bei diesem Abzählen merkt sich der Zuschauer die Karte, die auf seine gedachte Zahl fällt.

Der gleiche Vorgang wiederholt sich beim zweiten Zuschauer mit den Zahlen von elf bis 20. Auch er merkt sich die entsprechende Karte. Beide Päckchen werden auf das Spiel zurückgelegt, so daß die alte Reihenfolge wiederhergestellt ist. Und jetzt müssen Sie unbedingt wenigstens einmal falsch abheben (siehe 4. Kapitel: »Abheben«).

Blättern Sie das Spiel kurz von der Bildseite her durch, wobei Sie eine Karte von ziemlich unten (keine der oberen 20) herausnehmen und dem ersten Zuschauer mit der Frage hinhalten, ob das seine gezogene Karte sei. Natürlich wird er verneinen. Legen Sie die Karte

oben auf das Spiel zurück. Nun wiederholen Sie den Vorgang mit einer zweiten Karte und dem zweiten Zuschauer, doch auch diesmal ist es eine falsche Karte. Diese legen Sie unter das Spiel..

Sie spielen den Zerknirschten und entschuldigen sich bei den Zuschauern, dabei heben Sie nochmals falsch ab. Dann kommen Sie auf die Idee, einmal nachzuschauen, ob sich die Karten trotz des Abhebens an ihrem alten Platz angefunden haben. Der erste Zuschauer nennt seine Zahl, z.B. sechs. Sie zählen sechs Karten auf den Tisch und zeigen die letzte vor, der Zuschauer verneint. Die abgezählten Karten legen Sie unter das Spiel (jetzt liegt die Karte des ersten Zuschauers oben!). Wiederholen Sie den Vorgang mit dem zweiten Zuschauer. Sagt er z.B. 13, dann beginnen Sie mit sieben (die nächste von den bisher abgezählten), zählen einzeln eine nach der anderen übereinander auf den Tisch bis 13 und decken die letzte auf. Wieder ist es eine falsche. Resigniert legen Sie die abgezählten Karten unter das Spiel. Die beiden Zuschauerkarten liegen nun oben und unten, aber das "weiß außer Ihnen niemand!

Da Ihre magische Kraft anscheinend nicht ausreicht, bitten Sie einen weiteren Zuschauer um Hilfe, diesmal vielleicht eine junge Dame. Sie hebt das Spiel irgendwo ab und legt die abgehobenen Karten auf den Tisch. Sie nehmen den Spielrest und legen ihn quer darüber, wodurch Sie »die Trennstelle markieren -wollen« (Abb. 4).

Nun warten Sie ein paar Sekunden; rekapitulieren Sie noch einmal, was geschehen ist, daß zwei nur gedachte

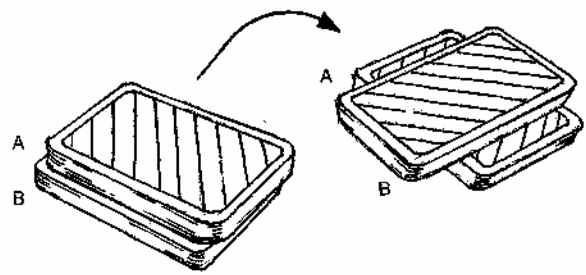


Abb. 4

Karten im Spiel verloren sind. Dann erbitten Sie vom ersten Zuschauer den Namen seiner Karte. Er nennt sie, und Sie drehen das obere quer liegende Päckchen um, die genannte Karte -wird sichtbar. Jetzt nennt der zweite Zuschauer seine Karte, Sie drehen die oberste des Spielrestes um, auch hier stimmt es. Herzliche Gratulation für Ihren Helfer, der das Spiel ausgerechnet dort getrennt hat, wo die beiden Karten lagen!

Da die Karten vorher oben und unten lagen, kommen sie durch das Abheben automatisch in der Mitte zusammen. Dessen werden sich die Zuschauer aber nicht bewußt, vor allem wenn zwischen dem Vorgang des Abhebens und dem des Aufdeckens ein wenig Zeit vergangen ist. Diesen Kunstgriff nennt man »Abhebe-Forcieren«, wir werden später noch darauf zurückkommen.

Sensitive Fingerspitzen

Für diesen Trick werden nur zwölf Karten verwendet. Sechs davon werden bildoben gedreht und zwischen die anderen gemischt. Hinter dem Rücken trennt der

Magier die Karten und ordnet sie so, daß er wieder zwei Päckchen mit je sechs Karten hat, wobei in jedem Päckchen die gleiche Anzahl Karten bildoben liegt und die offenen Karten in einem Päckchen nur rote sind, im anderen nur schwarze. Und das alles, ohne etwas zu sehen, nur mit Hilfe seiner sensitiven Fingerspitzen!

Zu diesem Trick benötigen Sie zwölf Karten, sechs rote und sechs schwarze. Schön wäre es, wenn Ihre Zuschauer von der Schwarz-rot-Sortierung vorerst noch keine Ahnung hätten. Legen Sie die Karten vorsortiert auf das Spiel, so daß Sie nur abzuzählen brauchen. Ein Sechserpäckchen drehen Sie bildoben und stecken es zwischen die anderen Karten. Hier bietet sich ein »Riffelmischen« an, oder »schneiden« Sie die Karten ineinander. Sie können auch mit einer Sechsergruppe einen Fächer schlagen und die anderen Karten offen dazwischen stecken. Daß die Karten nach Farben sortiert sind, wird niemandem auffallen. Nun wird noch einmal gemischt, ganz normal, das kann ein Zuschauer besorgen, gründlich! Er legt die Karten dann in Ihre hinter dem Rücken oder unter dem Tisch gehaltenen Hände.

Ihr magisches Werk ist ganz einfach. Zählen Sie sechs Karten ab, eins der Päckchen drehen Sie um, dann bringen Sie mit jeder Hand eins zum Vorschein und legen es auf den Tisch. Nun erklären Sie, was Sie in dieser kurzen Zeit alles mit Ihren sensitiven Fingerspitzen gemacht haben:

Sie haben die Karten in zwei gleich große Päckchen geteilt (haha, das kann schließlich jeder!).

Dabei haben Sie dafür gesorgt, daß in jedem Päckchen

die gleiche Anzahl Karten bildoben liegt, und außerdem haben Sie nach Farben sortiert, in einem Päckchen liegen nur rote Karten bildoben, im anderen nur schwarze.
Schieben Sie die Karten auseinander, man sieht in einem Päckchen z.B. zwei bildoben liegende rote Karten, im anderen zwei schwarze!
Diese überraschende kleine Sache funktioniert von selbst, wie Sie sich durch Ausprobieren überzeugen können.

Drunter- hin

Das ist einer der Tricks, bei denen man selbst staunt, daß sie überhaupt funktionieren. Ein Zuschauer hebt eine Anzahl Karten ab und denkt sich davon eine. Der Magier kennt weder die Kartenanzahl noch die Karte selbst, er ordnet an, wie Karten abgelegt werden sollen. Eine einzige bleibt übrig, die gedachte des Zuschauers.
Der Zuschauer darf sich ein kleines Päckchen Karten abnehmen, es müssen mindestens acht und dürfen nicht mehr als 16 sein. Sagen Sie etwa: »Bitte nehmen Sie ein Kartenpäckchen vom Spiel, nicht zu wenige, damit es interessant wird, doch nicht mehr als die Hälfte, damit es nicht zu lange dauert!« Ein Blick auf das restliche Spiel sagt Ihnen in etwa, wieviel Karten der Zuschauer genommen hat. Jetzt wenden Sie sich vom Tisch ab.
Der Zuschauer mischt sein Päckchen, dann schaut er

sich die unterste Karte an und merkt sie sich. Jetzt legt er einzeln von oben nach unten fünf Karten. Die nächsten beiden legt er auf dem Tisch ab. Das geschieht aber nur, wenn das abgenommene Päckchen größer als acht Karten war. War es erheblich größer, dann können Sie nochmals drei, vier oder fünf Karten ablegen lassen, je weniger Karten übrigbleiben, desto schneller geht nachher das Abzählen. Auf alle Fälle muß der Zuschauer zuletzt noch mindestens acht Karten übrigbehalten, mit weniger klappt es nicht. Im Zweifelsfalle lassen Sie lieber ein paar Karten weniger ablegen.

Die abgelegten Karten spielen nicht weiter mit. Von dem Kartenpäckchen in seiner Hand hat der Zuschauer also bisher fünf Karten einzeln von oben nach unten gelegt. Noch einmal muß er fünf Karten umlegen, dann noch einmal vier und - nachdem Sie nachgedacht haben - nochmals zwei. Im Ganzen müssen genau 16 Karten von oben nach unten gelegt werden. Das sollten die Zuschauer allerdings nicht so direkt merken, deshalb die Aufteilung in fünf - fünf - vier -zwei.

Jetzt beginnt das magische Austeilen, die oberste Karte kommt auf den Tisch. Die nächste wird unter das Spiel gesteckt, die folgende weder abgelegt. Und so geht es weiter, immer eine drunter - eine hin - eine drunter - eine hin. Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis der Zuschauer nur noch eine einzige Karte in der Hand hält. Er muß den Namen seiner gedachten nennen, dann darf er die Karte in seiner Hand umdrehen, natürlich ist es die richtige!

Galli-Galli

Dieses Zauberwort stammt aus dem Orient, es ist dort das Synonym für Zauberkunst schlechthin. In den Basaren sitzen die Zauberer am Straßenrand und machen mit Bechern, Kugeln, Münzen und Karten »Galli-Galli«. Ein bekannter ägyptischer Zauberer nannte sich deshalb »Galli-Galli-Man«.

Machen "wir mit einem Kartenspiel Galli-Galli, zweimal das gleiche Wort, zweimal die gleiche Handlung. Ein Zuschauer mischt das Spiel, dann hebt er es etwa in der Mitte ab und gibt eine Hälfte dem Zauberer. Jeder sucht sich aus seiner Spielhälfte eine Karte heraus, die er sich merkt und dann verdeckt auf den Tisch legt. Dann nimmt jeder die Karte des anderen und steckt sie in sein eigenes Päckchen. Das Päckchen des Zuschauers wird bildoben gedreht und geteilt, ein Teil kommt auf das Päckchen des Zauberers, der andere darunter, immer noch bildoben. Wird nun das ganze Spiel herumgedreht, dann liegt inmitten verdeckter Karten ein ganzes Paket - ein halbes Spiel - mit der Bildseite nach oben, zwei gemerkte Karten sind irgendwo. Aber mit Galli-Galli wird alles anders, zwei Zauberwörter bewirken auch zweierlei. Das Spiel wird bildoben ausgebreitet, man sieht die erste Wirkung: Alle Karten liegen wieder in gleicher Richtung! Nur zwei Karten liegen noch falsch herum, das ist die zweite Wirkung. Zuschauer und Zauberer nennen ihre gedachten Karten, natürlich sind es die verkehrt liegenden.

Bei diesem schönen Kartentrick werden mit einer Trickhandlung zwei Effekte erzielt. Zunächst geht

alles so wie beschrieben. Der Trick passiert, wenn Sie Ihre Karte heraussuchen. Das machen Sie nämlich nicht offen, Ihre Hände gehen dabei unter den Tisch bzw. hinter die Tischkante, so daß sie von den Zuschauern nicht mehr gesehen werden können. Dort drehen Sie Ihr Kartenpäckchen bildoben, merken sich die sichtbare Karte und drehen diese dann als einzige rückenoben. Außerdem nehmen Sie noch eine beliebige Karte heraus und legen sie verdeckt auf den Tisch. Diese Karte brauchen Sie sich nicht zu merken. Wenn Ihre Hände mit den Karten wieder nach oben kommen, so hat sich für die Zuschauer nichts verändert. Dabei liegt Ihr Päckchen mit der Bildseite nach oben, lediglich die oberste Karte täuscht das Gegenteil vor.

Jeder steckt die Karte des anderen in sein Paket, natürlich verdeckt, d.h. mit der Rückseite nach oben. Damit ist Ihre nicht gemerkte Karte im Päckchen des Zuschauers verloren. Seine Karte kommt in Ihr Paket, wo sie rückenoben zwischen lauter bildoben liegenden Karten liegt. Bitten Sie den Zuschauer, sein Päckchen abzuheben. Einen Teil nehmen Sie, drehen ihn bildoben und legen ihn unter Ihr Päckchen. Der zweite Teil wird ebenfalls bildoben gedreht und auf Ihr Paket gelegt. Damit ist bereits alles geschehen.

Für Ihre Zuschauer beginnt die Zauberei erst jetzt. Deshalb spielen Sie das Galli-Galli schön aus, alle Karten richten sich von selbst aus - breiten Sie das Spiel bildoben aus! Und zwei Karten drehen sich um! Beide nennen jetzt den Namen der gedachten Karte, wobei Sie natürlich die Karte nennen, die Sie vorher umge-

dreht hatten. Die Karten werden vorgezeigt, es sind die richtigen! Wie könnte es bei Galli-Galli auch anders sein!

Gleichzeitig 1

Bei diesem frechen Kartentrick erscheinen zwei von verschiedenen Zuschauern gedachte Karten trotz gründlichen Mischens an gleicher Stelle.

Zwei Personen spielen mit. Jeder soll sich eine Zahl denken. Um zu vermeiden, daß beide die gleiche Zahl nehmen, zählt ein Zuschauer die Hälfte eines Spieles, also 16 Karten ab. Dieses Päckchen wird in zwei ungleiche Teile geteilt, jeder Mitspieler nimmt sich eins davon und zählt es durch. Die entsprechende Zahl merkt er sich. Sie nehmen die andere Spielhälfte ebenfalls 16 Karten - auf und blättern sie dem ersten Helfer vor. Er muß sich die Karte merken, die an der Stelle seiner gedachten Zahl liegt. Dieses Vorblättern geht so vor sich: Sie halten das Päckchen in der linken Hand, Bildseite zum Zuschauer. Nun nehmen Sie die oberste Karte ab, zeigen sie, zählen »eins« und legen sie auf den Tisch. Es folgt die nächste Karte »zwei«, die auf die Karte auf dem Tisch gelegt wird. Auf diese Weise werden die Karten umgezählt, d.h., die vorher oberste wird die unterste!

Die abgezählten 16 Karten schieben Sie zusammen, und dabei passiert die einzige Trickhandlung: Sie müssen eine Karte von oben nach unten bringen. Die Reihenfolge der übrigen Karten bleibt unverändert. Und

nun zählen Sie die Karten auf gleiche Weise Ihrem zweiten Helfer vor. Obwohl beide verschiedene Zahlen gedacht hatten, merken sich beide die gleiche Karte! Außer Ihnen weiß das natürlich keiner, es wird auch niemand auf den Gedanken kommen, daß so etwas überhaupt möglich ist.

Die Karten werden zusammengenommen und mit dem Spielrest vereint. Ein Zuschauer darf nach Herzenslust mischen und dann das Spiel in zwei möglichst gleich große Päckchen abheben. Sie ergreifen mit beiden Händen die oberste Karte jedes Päckchens und drehen sie bildoben. Das machen Sie weiter, Blatt für Blatt, immer zwei Karten zugleich. Dabei fordern Sie Ihre Helfer auf, gut aufzupassen; sobald einer der beiden seine gemerkte Karte sieht, soll er »Halt« rufen. Da sich beide die gleiche Karte gemerkt haben, ertönt das »Halt« zu gleicher Zeit. Jeder, auch die beiden mithelfenden Zuschauer, glaubt, daß die beiden gemerkten Karten trotz des Mischens gleichzeitig erschienen sind. Bevor einer seine Karte nennen kann, schieben Sie alles zusammen und gehen zum nächsten Trick über.

Gleichzeitig 2

Während beim vorherigen Trick eine Gleichzeitigkeit nur vorgetäuscht wurde, ist sie diesmal reell vorhanden. Neben dem Kartenspiel benötigen Sie noch eine Zündholzschachtel, in der sich genau 21 Hölzchen befinden.
Bitten Sie zwei Zuschauer um Mithilfe, einer bekommt

die Zündholzschachtel und gibt vom Inhalt dem anderen nach eigenem Ermessen eine Anzahl Hölzchen ab. Jeder zählt seine Hölzer und merkt sich die Zahl.

Nun nehmen Sie das gut gemischte Spiel zur Hand und blättern es vor, d.h., Sie schieben eine Karte nach der anderen von einer Hand in die andere, diesmal ohne deren Reihenfolge zu verändern (!), wobei Sie laut zählen. Dabei halten Sie das Spiel senkrecht mit den Bildseiten zu Ihren Helfern und bitten diese, sich die Karte zu merken, die an der Stelle liegt, die durch die Anzahl ihrer Zündhölzer bestimmt ist. Wenn Sie die Zahl 20 erreicht haben, fragen Sie, ob jeder eine Karte gewählt hat. Die Zuschauer werden das bestätigen, und Sie legen die abgezählten Karten auf das Spiel zurück. Ein Falschabheben (s. 4. Kapitel) an dieser Stelle ist sehr zu empfehlen.

Jetzt zählen Sie vom Spiel einzeln zehn Karten verdeckt übereinander auf den Tisch. Dabei werden die Karten wieder umgezählt, die vorher zehnte wird die erste. Gleichzeitig nehmen Sie immer zwei Karten auf, von jedem Päckchen eine. Die Karten des linken Päckchens - das Restspiel - legen Sie verdeckt auf, die des rechten - die abgezählten zehn - drehen Sie mit der Bildseite nach oben. Dabei bitten Sie Ihre Helfer, sofort »Halt« zu rufen, wenn er seine Karte sieht. An dieser Stelle hören Sie mit dem Abzählen auf, zeigen auf die sichtbare Karte und lassen sich nochmals bestätigen, daß das die Karte des Zuschauers war. Nun muß der zweite Helfer den Namen seiner Karte nennen, Sie drehen die verdeckte des anderen Päckchens um - die Übereinstimmung ist perfekt!

In einer Variante dieses Tricks werden keine Zündhölzer verwendet, sondern drei Spielwürfel. Der erste Helfer würfelt und addiert die oben liegenden Augenzahlen. Der zweite dreht alle Würfel herum, so daß die Unterseite nach oben kommt. Die Summe dieser Augen ist seine Zahl.

Es dürfte Ihnen natürlich klar sein, daß man die beiden »Gleichzeitig« Tricks nie hintereinander oder in einem Programm vorführen darf!

Kreuz Bube verrät es

Aus dem Spiel suchen Sie den Kreuz Buben heraus, das ist Ihr Detektiv. Sollten Sie ein Rommespiel verwenden, dann benutzen Sie den Joker. Nun werden 20 Karten vom Spiel abgezählt, der Rest wird beiseite gelegt. Die abgezählten Karten darf ein Zuschauer erst einmal mischen, dann steckt er den Kreuz Buben mit der Bildseite nach oben irgendwo zwischen diese Karten. Während Sie sich abwenden, merkt sich ein Zuschauer die Karte, die über dem Buben liegt, ein anderer die darunter liegende. Sie haben von alledem nichts gesehen, jetzt erst kommen Sie zum Tisch zurück und ergreifen das Kartenpäckchen.

Die Karten werden erst einmal »programmiert«. Dabei nehmen Sie sie in die linke Hand, die vier Finger liegen unten auf der Bildseite, der Daumen ist oben. Dieser schiebt nun eine Karte nach der anderen in die rechte Hand. Dabei ändert sich die Reihenfolge der Karten nicht, wohl aber ihre Lage. Jede zweite Karte

versetzen Sie nämlich etwas nach hinten, d.h., bei der ersten, dritten, fünften Karte bewegt sich die linke Hand etwas nach vorn, bei der zweiten, vierten, sechsten usw. nach hinten. Die Karten verzahnen sich da durch gewissermaßen, jede zweite steht hinten mit et wa einem Drittel ihrer Länge hervor (Abb. 5). Mit der

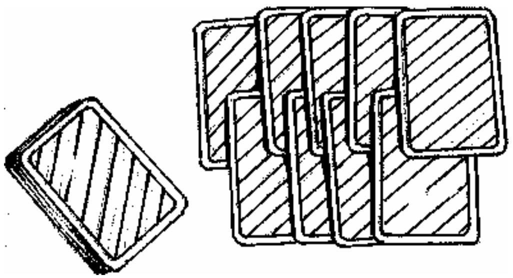


Abb. 5

linken Hand halten Sie die vorn vorstehenden Karten fest, mit der rechten ziehen Sie die hinten rausgucken den als geschlossenes Päckchen hervor und legen sie auf das andere Päckchen. Bei diesem Vorgang taucht irgendwo zwischen den Kartenrückseiten der offen liegende Kreuz Bube auf, ignorieren Sie ihn einfach. Diesen ganzen Vorgang wiederholen Sie ein zweites Mal. Dann fächern Sie die Karten kurz auf, bis Sie den Bu ben gefunden haben, dort heben Sie ab, so daß er zur obersten wird. Nehmen Sie ihn ab, und legen Sie ihn offen auf den Tisch.

Das Kartenpaket darf ein Zuschauer abheben, so daß zwei Päckchen entstehen. Eins davon stecken Sie in Ihre rechte äußere Jackentasche, das andere in die linke. Nun müssen Sie etwas schauspielern, betasten Sie mit

beiden Händen den Kreuzbuben, er kennt schließlich die beiden Karten, und er verrät sie Ihnen! Mit beiden Händen gehen Sie in je eine Tasche und lassen sie nach kurzer Zeit mit je einer Spielkarte wieder zum Vorschein kommen. Die beiden Helfer nennen Ihre gemerkten Karten, natürlich haben Sie genau diese beiden aus den Taschen geholt.

Wenn Sie alles so wie beschrieben gemacht haben, dann liegt eine der gemerkten Karten als fünfte von oben, die andere als fünfte von unten. Sie müssen also nur aufpassen, in welche Tasche Sie das obere Päckchen stecken und in "welche das untere. In der Tasche dann selbst bis fünf zu zählen und die entsprechenden Karten herauszuziehen, dürfte ja keine Schwierigkeit mehr sein.

Aber vergessen Sie das Spiel mit Ihrer Detektivkarte nicht, es hat zwar für den Trick an sich keine Bedeutung, macht aber die *ganze* Sache unterhaltsamer.

Kaum glaubhaft

Das ist einer von fünf Kartentricks, die ich mir als ganz junger Bursche ausgedacht hatte und die die Zauber-apparatehandlung F.W. Conradi-Horster in der Berliner Friedrichstraße als kleine Broschüre lange Zeit verkauft hat.

Eine nur gedachte Karte erscheint an einer Stelle, die durch die Werte zweier frei gewählter Karten bestimmt wird. Sie müssen eine kleine Vorbereitung treffen: Oben auf

das Spiel legen Sie die vier Achten, darüber die vier Neunen, so sind Sie bereit zur Vorführung. Das Spiel können sie bildoben kurz vorfächern, wobei Sie das letzte Drittel nicht mit ausbreiten. Dann legen Sie die obersten acht Karten in zwei Reihen ä vier verdeckt auf den Tisch. Bitten Sie einen Zuschauer, sich eine Zahl bis zehn zu denken und sich die Karte zu merken, die seiner gedachten Zahl entspricht. Dann zählen Sie ihm zehn Karten einzeln vor, wobei Sie jede Karte vom Rücken des Spieles nehmen, vorzeigen und verdeckt auf dem Tisch ablegen. Die Karten werden also wieder umgezählt: Wenn sie aufs Spiel zurückgelegt werden, ist die oberste die vorher zehnte.

Von den ausgelegten Karten bestimmt der Helfer nun zwei, bitte aus jeder Reihe eine. Die restlichen sechs Karten werden zusammengerafft und oben aufs Spiel gelegt. Jetzt sollten Sie zumindest einmal falsch abheben (s. 4. Kapitel). Die beiden gewählten Karten werden aufgedeckt und ihre Werte addiert, acht und neun ergibt 17. Der Zuschauer bekommt das Spiel in die Hand, er kann selbst abzählen. Dabei beginnt er mit der seiner gedachten Zahl folgenden. Hatte er sich also fünf gedacht und die fünfte Karte gemerkt, dann beginnt er jetzt mit sechs zu zählen. Er zählt bis 17, wobei er jedesmal eine Karte ablegt. Die letzte dreht er um, es ist seine gedachte Karte.

Eine Voraussage

Diesmal betätigt sich der Vorführende als Hellseher. Er schreibt den Namen einer Karte auf. Jetzt erst nennen drei Zuschauer je eine Zahl, die Summe dieser Zahlen wird vom Spiel abgezählt, und dort liegt die vorausgesagte Karte.

Sie müssen die oberste Karte des Spieles aufschreiben. Ich mache das so: Das Spiel erhält ein Zuschauer zum gründlichen Mischen. Wenn ich es zurücknehme und auf dem Tisch glattstoße, erhasche ich mit einem Blick die unterste Karte. Ganz beiläufig mische ich noch einmal, wobei die letzte Karte einzeln abgezogen wird und damit nach oben kommt (s. auch 4. Kapitel: »Das Mischen«). Den Namen dieser Karte schreibe ich auf einen Zettel, der gut sichtbar abgelegt wird.

Ihre Aufgabe ist es, diese Karte an die von den Zuschauern gewünschte Stelle zu bringen. Bitten Sie drei Zuschauer je um eine Zahl bis zehn. Jeder zählt einzeln vom Spiel so viele Karten ab, daß schließlich drei kleine Päckchen daliegen. Alle abgezählten Karten kommen aufs Spiel zurück, wobei das zuerst gebildete Päckchen auch wieder als erstes aufgelegt wird. Die drei Zahlen werden nun addiert, nehmen wir an, die Summe wäre 18. Ein weiterer Zuschauer darf nun 18 Karten vom Rücken des Spieles abzählen und die letzte verdeckt ablegen. Weisen Sie nochmals darauf hin, daß das Spiel gemischt wurde und drei Zahlen frei genannt wurden. Werden die Karte und Ihre Voraussage umgedreht, so ergibt sich Übereinstimmung.

Die magischen Sieben

Zum Abschluß dieses ersten Kapitels beschreibe ich Ihnen noch einen absoluten »Knüller«, mit dem Sie jedermann verblüffen können, auch erfahrene »alte Hasen«. Es handelt sich um eine Voraussage von sieben frei gewählten Karten: Die Idee dazu stammt von dem Amerikaner Nick Trost.

Bereiten Sie zunächst einmal eine Voraussage vor, machen Sie es ruhig ein wenig spannend, indem Sie einen versiegelten Umschlag verwenden. Der Inhalt lautet: »Sie werden folgende Karten wählen: Ein As, zwei Zehnen, eine Dame, einen Buben und zwei Könige!« Aus dem Spiel suchen Sie folgende Karten heraus: zwei Asse, zwei Buben, zwei Damen, vier Könige und vier Zehnen, wobei die vier Zehnen die untersten Karten sind. Das Restspiel legen Sie auf diese 14 Karten.

Bei der Vorführung sprechen Sie zunächst etwas über die Zahl Sieben, die eine heilige Zahl ist, die magische Zahl an sich. Die Alten kannten sieben Planeten, es gab sieben Weltwunder, sieben Weltweise, in der Bibel lesen wir von sieben Kühen, sieben Ähren, sieben mageren und sieben fetten Jahren, sieben Tage brauchte der Schöpfer für sein Werk, und Christus ruhte sieben Tage in seinem Grabe. Die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen. Sie werden die magische Kraft der Sieben dadurch demonstrieren, daß Sie sieben Karten vorhersagen. Dabei zeigen Sie Ihre Voraussage vor und deponieren sie für alle schön sichtbar.

Nun bringen Sie das Kartenspiel zum Vorschein, zeigen es vor und mischen es kurz durch. Dabei müssen die

untersten 14 Karten auf ihrem Platz bleiben. Das ist ganz einfach, mischen Sie von oben die knappe Hälfte des Spieles ab, dann legen Sie die abgemischten Karten einfach wieder auf den ungemischten Rest zurück (s. auch 4. Kapitel: »Das Mischen«). Das Spiel wird nun in zwei Päckchen ausgeteilt, indem Sie immer eine Karte nach links, die andere nach rechts legen, und so weiter links - rechts, links - rechts. Jetzt erklären Sie einem Zuschauer, daß er nach eigenem Ermessen sieben Karten wählen kann. Dabei kann er alle Karten von einem Päckchen nehmen. Das demonstrieren Sie, indem Sie ein Päckchen aufnehmen, sieben Karten einzeln abzählen (umzählen!) und wieder auf das Päckchen auflegen. Er kann aber auch eine von hier, eine von da oder zwei von hier und drei von da nehmen. Das demonstrieren Sie, indem Sie mit dem Finger auf die Päckchen deuten.

Der Zuschauer tut, wie ihm geheißen, und nimmt sieben Karten in freier Wahl von beiden Päckchen. Und nun kommt das Erstaunliche: Er wird genau die Karten in der Hand haben, die in der Voraussage angegeben sind!

3. Kapitel:

Die Leitkarte

Eine für den Vorführenden besonders wichtige Karte ist die Leitkarte, sie leitet ihn gewissermaßen zu der vom Zuschauer gedachten Karte hin. Der Zuschauer selbst hat vom Vorhandensein einer solchen Karte keine Ahnung. Im einfachsten Fall ist es eine heimlich angeschaute und gemerkte Karte, in der Regel die unterste des Spieles, mitunter auch die oberste. Es gibt aber auch ganz spezielle Leitkarten: kurze, lange, dicke usw. Wir begnügen uns zunächst mit der einfachen, auch mit ihr lassen sich wahre Wunder vollbringen. Bei der Vorführung geht es zumeist darum, die Karte des Zuschauers über oder unter die Leitkarte zu bringen. Im einfachsten Fall geschieht das so, wie wir es schon als Kinder gemacht haben.

Die Grundversion

Das Spiel wird gemischt, wenn Sie es danach auf dem Tisch glattstoßen, werfen Sie einen unauffälligen Blick auf die unterste Karte, das ist jetzt Ihre Leitkarte. Schlagen Sie einen Fächer, ein Zuschauer zieht eine Karte und merkt sie sich. Inzwischen haben Sie das Spiel wieder egalisiert und auf den Tisch gelegt. Der Zuschauer legt seine gemerkte Karte oben auf das Spiel und hebt dieses dann einmal oder mehrmals ab.

Beachten Sie, daß man bei Verwendung einer Leitkarte das Spiel nicht mischen lassen kann, die beiden zusammen liegenden Karten könnten dadurch getrennt werden, lediglich abheben ist möglich. Sie ergreifen das Spiel und blättern es von der Bildseite her durch, die Karte, die vor Ihrer Leitkarte liegt, ist die gemerkte des Zuschauers. Sie nehmen sie heraus und zeigen sie vor.

Das ist wohl der einfachste aller Kartentricks, und es dürfte jedem klar sein, daß man damit keinen großen Erfolg erzielen wird. Aber diese simple Grundversion läßt sich in mannigfaltigster Weise gestalten, hier einige Beispiele.

Die persönliche Karte

Auf irgendeine Weise haben Sie einen Blick auf die unterste Karte werfen können und kennen nun Ihre Leitkarte. Fächern Sie das Spiel auf und lassen Sie einen Zuschauer eine Karte ziehen. Er soll sich die Karte aber nicht ansehen, sie auch niemandem zeigen, sondern sie oben auf das Spiel legen. Diese Karte macht er zu seiner ganz persönlichen, indem er mit Bleistift auf den Rand seine Initialen schreibt. Dann wird das Spiel abgehoben, vielleicht mehrmals.

Sie drehen das Paket bildoben und breiten die Karten auf dem Tisch aus. Wenn Sie etwas üben und auf einem Tisch mit Tischdecke arbeiten - auf blanker Platte geht es nicht! -, dann kann dieses Ausstreifen eines Spieles sehr effektvoll sein. Dabei achten Sie auf Ihre

Leitkarte; die Karte, die vor ihr liegt, ist die vom Zuschauer gekennzeichnete. Diese schieben Sie etwas vor und versehen sie auf der Bildseite mit Ihren Initialen, wobei Sie behaupten, daß das Ihre persönliche Karte ist. Das Spiel wird zusammengeschoben und dem Zuschauer übergeben. Er sucht jetzt die Karte heraus, die er auf der Rückseite markiert hat. O Wunder -es ist die gleiche, die der große Zauberer ebenfalls gezeichnet hat!

Alternative Methoden

Die Karte einfach oben auf das Spiel legen und dann abheben - das ist natürlich eine recht naive Methode. Man kann die Karte des Zuschauers auch wesentlich eleganter unter die Leitkarte bringen, hier einige Beispiele:

- Die Leitkarte liegt unten, Sie halten das Spiel in der linken Hand, mit der rechten nehmen Sie etwa drei Viertel des Spieles hoch, halten es über den Tisch und lassen von unten Karten abfallen, bis ein Zuschauer »Halt« sagt. Die letzte abgefallene Karte schaut sich der Zuschauer an und legt sie 'wieder zurück. Währenddessen haben Sie die Karten aus der rechten Hand auf den verbliebenen Spielrest in der linken gegeben. Das ganze Päckchen kommt dann auf die Karten auf dem Tisch, die Karte des Zuschauers befindet sich nun unter der Leitkarte.
- Zeigen Sie dem Zuschauer, was er machen soll:

Legen Sie das Spiel auf die linke Hand, mit der rechten ziehen Sie ein kleines Päckchen Karten aus der Mitte des Spieles heraus, schauen sich die unterste davon an und legen es aufs Spiel zurück. Bei diesem Anschauen passiert's. Ihr rechter Zeigefinger schiebt die oberste Karte von den herausgezogenen zur Seite, so daß Sie den Index erkennen können. Beim Auflegen des Päckchens auf den Spielrest wird diese Karte zur obersten. Verfährt der Zuschauer genauso, liegt seine Karte über Ihrer Leitkarte. Achten Sie beim Durchblättern darauf, es ist diesmal nicht die Karte vor, sondern die- nach Ihrer Leitkarte.

- Ihre Leitkarte liegt unten. Sie breiten das Spiel in einem langen Band auf dem Tisch aus. Der Zuschauer zieht eine Karte heraus, merkt sie sich und wirft sie mitten auf das Kartenband. Sie nehmen von rechts (vom oberen Ende der Kartenreihe) vier Karten und werfen sie auf die Zuschauerkarte, dann von links ein ganzes Päckchen, das Sie ebenfalls darauf werfen. Nun schieben Sie alle Karten zusammen. Die gezogene Karte liegt jetzt als fünfte unter bzw. vor Ihrer Leitkarte.
- Wieder ist die unterste Karte Ihre Leitkarte. Der Zuschauer legt seine gemerkte Karte während des Mischens ein. Sie mischen also ganz normal, indem Sie mit dem linken Daumen nacheinander Karten von dem rechts gehaltenen Spiel abziehen. Dabei fordern Sie den Zuschauer auf, seine Karte irgendwo einzulegen. Sobald das geschehen ist, hören Sie mit Mischen auf und werfen den ganzen

Spielrest auf die eingelegte Karte. Und wieder liegt nun Ihre Leitkarte direkt über der Karte des Zuschauers.

Doppeltes Erraten

Ein Zuschauer denkt sich eine Zahl, und während sich der Vorführende abwendet, zählt er die entsprechende Anzahl Karten auf den Tisch. Die letzte merkt er sich, legt sie auf das Restspiel zurück und die abgezählten Karten darüber. Nun kann er noch mehrmals abheben. Der Magier blättert das Spiel durch und legt zwei Karten verdeckt heraus. Eine davon ist die gewählte Karte, die andere bestimmt durch ihren Wert die nur gedachte Zahl.

Da Sie diesmal zwei Dinge erraten wollen, benötigen Sie auch zwei Leitkarten. Merken Sie sich zunächst die unterste Karte, dann mischen Sie sie nach oben (ein fach durchmischen und die letzte einzeln abziehen). Wenn Sie jetzt das Spiel glattstoßen, merken Sie sich wieder die unterste. Sie kennen also jetzt die oberste und die unterste Karte des Spieles.

Geben Sie das Spiel einem Zuschauer. Er soll sich eine Zahl denken - nicht über 15 - und soviel Karten einzeln auf den Tisch zählen. Die zuletzt abgelegte soll er wieder hochnehmen, merken und auf das Restspiel zurücklegen, also auf die Karten, die er noch in der Hand hält. Die auf dem Tisch liegenden Karten kommen darauf, dann wird abgehoben.

Sie nehmen das Spiel und blättern es von der Bildseite

her durch, bis Sie zu Ihrer vorher oben liegenden Leitkarte kommen. Die Karte davor ist die gemerkte, legen Sie sie verdeckt heraus. Nun blättern Sie weiter, wobei Sie mit der Leitkarte zu zählen beginnen, bis Sie die zweite Leitkarte finden. Wohlgemerkt, beide Leitkarten werden mitgezählt! Damit kennen Sie auch die gemerkte Zahl. Sie brauchen nun nur noch eine Karte des entsprechenden Wertes herauszulegen und können den Trick beenden.

Bei Verwendung eines 52er Spieles finden Sie immer eine Karte passenden Wertes, bei einem Skatspiel läßt sich der Wert mitunter nicht mit einer Karte darstellen. Dann legen Sie eben zwei Karten heraus, damit läßt sich jede Zahl bis 15 ausdrücken.

Die kurze Karte

Eine außerordentlich vielseitig verwendbare Leitkarte ist die kurze Karte. Wie schon ihr Name sagt, ist sie eine Kleinigkeit kürzer als eine normale Karte. Ihre Herstellung ist ganz einfach: Legen Sie zwei Karten aufeinander, dann ziehen Sie die obere etwa l mm weit nach unten. Den jetzt überstehenden Rand der unteren Karte schneiden Sie mit einer scharfen Schere ab, auch die Rundungen, schon haben Sie eine »kurze Karte«. Ihre Anwendung ist genial einfach.

Stoßen Sie das gemischte Spiel mit einer Schmalseite auf dem Tisch glatt, dann nehmen Sie es in die linke Hand, biegen mit dem rechten Zeigefinger die vordere Schmalseite hoch und lassen die Karten einzeln ab-

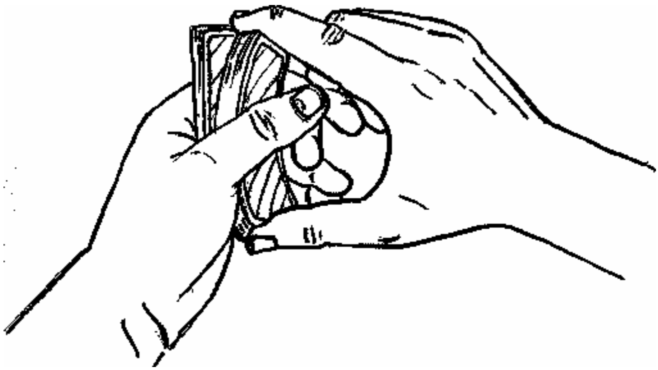


Abb. 6

springen. In der Fachsprache heißt dieser Vorgang »Rauschen« oder »Abrauschen« (Abb. 6). Das läßt sich auch mit einer Hand durchführen. Dabei wird das Spiel wieder mit der linken Hand gehalten, der linke Daumen biegt die vordere linke Ecke des Spieles nach unten und läßt die Karten nach oben abspringen.

Doch zurück zur kurzen Karte. Beim Abrauschen hören Sie ein deutliches »Klick«, wenn die kurze Karte abspringt. Es entsteht dort eine für die Zuschauer unbemerkbare, für Sie aber deutlich spürbare Unterbrechung. Sie hören sofort mit dem Rauschen auf, trennen an dieser Stelle das Spiel und legen den oberen Teil nach unten, d.h., Sie heben ganz einfach ab. Jetzt liegt die kurze Karte oben. Wenn nun eine vom Zuschauer gemerkte Karte aufgelegt und durch Abheben ins Spiel gebracht wird, brauchen Sie nur einmal zu rauschen und abzuheben, schon liegt die gedachte Karte unten. Zur Anwendung ein paar Trickbeispiele.

An gewünschter Stelle

Das Spiel wird gemischt, dann heben Sie einmal ab, so daß die kurze Karte oben liegt. So bekommt ein Zuschauer das Spiel in die Hand, während Sie sich abwenden. Der Zuschauer muß sich jetzt eine Zahl bis zwölf denken, soviel Karten einzeln vom Spiel auf den Tisch abzählen und dann wieder auflegen. Er hat damit die nur gedachte Zahl gewissermaßen manifestiert, in Wirklichkeit hat er dafür gesorgt, daß jetzt die kurze Karte an der Stelle der gedachten Zahl liegt. Hat er also z.B. sieben gedacht, dann hat er auch sieben Karten einzeln übereinander auf den Tisch gezählt, so daß die kurze Karte als unterste liegt. Beim Auflegen der abgezählten Karten wird die kurze Karte automatisch zur siebten.

Nun erst wenden Sie sich wieder dem Geschehen zu, ergreifen das Spiel, schlagen einen Fächer und lassen einen zweiten Zuschauer eine Karte ziehen. Sorgen Sie dafür, daß er keine von den oberen zwölf nimmt, bilden Sie den Fächer also vorwiegend aus der unteren Hälfte des Spieles, während die obere als geschlossener Block zusammenbleibt. Nun rauschen Sie das Spiel kurz durch und heben über der kurzen Karte ab. Dort legt jetzt der Zuschauer seine gemerkte Karte ein, die abgehobenen kommen wieder drauf. An dieser Stelle empfiehlt sich ein falsches Abheben (s. 4. Kapitel), dann überreichen Sie das Spiel dem ersten Zuschauer. Er nennt seine gedachte Zahl, dann zählt er selbst ab, und siehe da, genau an dieser Stelle liegt die Karte des zweiten Zuschauers.

Wie ein Hellseher

Hier haben Sie einen bildschönen Doppeleffekt. Der Zuschauer wählt zwei Karten, mischt diese so durcheinander, daß er selbst nicht mehr weiß, welches welche ist. Sie als Hellseher wissen aber nicht nur, um "welche Karten es sich handelt, Sie können sogar angeben, wo sich jede befindet.

Verwendet wird ein Spiel mit einer kurzen Karte. Rauschen Sie einmal, um deren Lage in etwa zu erkennen. Dann fächern Sie das Spiel spielerisch auf und werfen einen Blick auf die Bildseite. Da Sie die Lage Ihrer kurzen Karte kennen, werden Sie sie schnell finden; merken Sie sich die Karte davor.

Jetzt kann es losgehen. Mit dem Daumen riffeln Sie das Spiel von oben nach unten, bis die kurze Karte einschnappt. Dort heben Sie ab, komplettieren das Abheben und legen das Spiel vor dem Zuschauer auf den Tisch. Er darf etwa ein Drittel abheben und auf den Tisch legen. Den Rest mischen Sie einmal durch, so daß die unten liegende kurze Karte nach oben kommt. Wieder legen Sie das Paket vor den Zuschauer, der etwa die Hälfte davon abhebt. Den verbleibenden Rest nehmen Sie zur Hand. Der Zuschauer nimmt von den beiden abgehobenen Päckchen die jeweils oberste Karte ab und merkt sich beide. Es sind die kurze Karte und die vorher unter ihr liegende!

Alle Restkarten vereinen Sie wieder zum Spiel. Der Zuschauer geht mit beiden Händen und beiden Karten unter den Tisch, dort tauscht er die Karten so lange miteinander aus, bis er selbst nicht mehr weiß, wo

sich welche Karte befindet. Eine Karte steckt er ins Spiel, die andere hält er verdeckt in seinen Händen oder steckt sie in die Tasche. Sie brauchen nur einmal mit dem Spiel zu rauschen, schon wissen Sie, ob er die kurze oder die andere Karte ins Spiel gesteckt hat.
Und nun liegt es an Ihnen, Ihr Wissen möglichst dramatisch zu verkaufen. Zuerst erraten Sie beide Karten, und dann können Sie sogar sagen, welche Karte sich noch in Händen des Zuschauers befindet und welche im Spiel.

Die ideale Leitkarte

Das ist die Leitkarte, wie ich sie seit vielen Jahren verwende, in jedem der von mir benutzten Kartenspiele ist eine Karte so präpariert. Das stört überhaupt nicht, ist von den Zuschauern nicht zu bemerken, und sie ist immer einsatzbereit, wenn ich sie brauche.
Die Karte ist auch gekürzt, aber nur über Eck! Suchen Sie sich die Karte heraus, die Sie zu Ihrer Leitkarte machen wollen, dann legen Sie sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Mit einer Nagelschere kürzen Sie nun die vordere linke und die hintere rechte Ecke etwas ein, indem Sie l mm der Rundung wegschneiden (Abb. 7). Außerdem kratzen Sie mit einem scharfen Messer (Rasierklinge) an diesen beiden Ecken ein wenig vom Muster ab. Sie haben die Karte dadurch rückenmarkiert und finden sie auch im verdeckten Spiel wieder. Das könnte man auch durch einen eingezeichneten Punkt

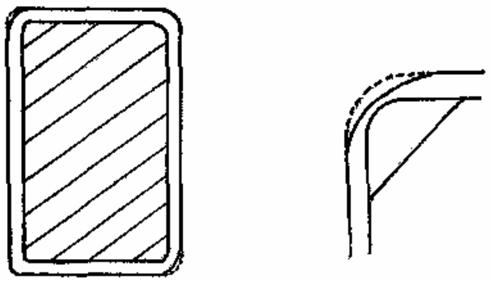


Abb. 7

machen, aber die abgekratzte Farbe fällt viel weniger auf.
Diese Karte finden Sie jederzeit im Spiel wieder, beim Fächern fällt Ihnen die Markierung auf, und wenn Sie rauschen - diesmal an der vorderen linken Ecke -, so hören Sie auch in diesem Fall das charakteristische Klick. Auch hierzu wieder einige typische Beispiele.

Die magischen Zwölf

Das ist ein toller Effekt: Sie erraten eine gedachte Karte und dazu noch eine gedachte Zahl. Im Gegensatz zu dem Trick »Doppeltes Erraten« brauchen Sie diesmal nur eine Leitkarte, allerdings eine rückenmarkierte kurze Karte (über Eck gekürzt).
Nach dem Mischen und Abheben liegt die kurze Karte oben. Geben Sie das Spiel dem Zuschauer, er soll es bildoben drehen und von der Bildseite her offen zwölf Karten abzählen. Den Spielrest dreht er wieder rückenoben und legt ihn zur Seite. Nun denkt er sich eine Zahl bis zwölf und entnimmt den abgezählten die ent-

sprechende Anzahl Karten, die er in die Tasche steckt. Den verbleibenden Rest mischt er, dann merkt er sich die unterste Karte und legt das kleine Päckchen auf das vorher beiseite gelegte Restspiel.

Jetzt erst kommen Sie zum Tisch zurück und ergreifen das Spiel. Falsch mischen oder zumindest falsch abheben (s. 4. Kapitel) an dieser Stelle steigert den Effekt erheblich, die Reihenfolge der obersten zwölf Karten muß auf alle Fälle gewahrt bleiben. Von oben zählen Sie nun zwölf Karten in zwei Reihen ä sechs auf den Tisch. Achten Sie dabei auf Ihre Leitkarte, die Karte vor ihr ist die gedachte des Zuschauers, und die Lage der Leitkarte von hinten gezählt ist die gedachte Zahl. Nun wissen Sie alles und können sich der Präsentation widmen. Vielleicht machen Sie es so: Während der Zuschauer seine Hand über die abgezählten Karten in seiner Tasche schließt, tippen Sie nacheinander auf die Karten, erraten zunächst die Zahl und drehen dann die gedachte Karte um.

Zwei auf einen Streich

Dieser Trick mit einer kurzen Karte stammt meines Wissens von U.F. Grant. Die Leitkarte ist unten, das Spiel legen Sie vor einen Zuschauer hin und bitten ihn, irgendwo abzuheben. Vom liegengebliebenen Rest soll er sich die oberste Karte merken, auf den abgehobenen Teil herüberlegen und die untere Hälfte des Spieles drauflegen. Die kurze Karte liegt nun über der gemerkten. Heben Sie mehrmals ab, zuletzt so, daß die

kurze Karte oben liegt. Ein zweiter Zuschauer macht noch einmal das gleiche: abheben, Karte merken, auf den anderen Teil legen und Rest drauf. Diese Karte liegt jetzt über der kurzen.

Nach mehrmaligem Abheben überzeugen sie sich durch Rauschen, daß die Leitkarte etwa in der Mitte liegt, wenn nicht, heben Sie nochmals ab. Dann ziehen Sie angeblich wahllos eine Karte mitten aus dem Spiel heraus. Natürlich nehmen Sie die kurze, drehen sie mit der Bildseite nach oben und schieben sie an die gleiche Stelle zurück ins Spiel. Wenn Sie nun das Spiel ausbreiten, sieht jeder die umgedrehte Karte. Sie wird zusammen mit der über und unter ihr liegenden Karte herausgenommen, alle drei zusammen werden umgedreht - die beiden gemerkten Karten sind sichtbar!

Die entfernte Leitkarte

Die Leitkarte muß nicht unbedingt neben der gezogenen Karte liegen, ganz verblüffende Effekte lassen sich mit einer entfernten Leitkarte erzielen.

Legen Sie die kurze Karte als 17. von der Rückseite her gezählt ins Spiel. Sie können das Spiel falsch abheben, Sie können auch mischen, indem Sie nur die knappe Hälfte abmischen und dann die abgemischten Karten wieder drauflegen. Legen Sie das Spiel auf den Tisch, ein Zuschauer muß etwa zwei Drittel des Spieles nach rechts abheben und von diesem Teil noch einmal etwa die Hälfte ebenfalls nach rechts, so daß jetzt drei etwa gleich große Päckchen auf dem Tisch liegen. Das ganz

rechts liegende Päckchen (es ist das vorher obere Spieldrittel) nimmt der Helfer auf, mischt es gründlich durch, schaut sich die oberste Karte an, merkt sie sich und legt sie an ihren Platz zurück. Nun nimmt er das ganz links liegende Paket auf (das vorher untere Spieldrittel), mischt es ebenfalls gründlich und legt es auf das rechte. Zuletzt kommt noch das mittlere Päckchen drüber, und es kann ein- oder zweimal abgehoben werden. Die Karte ist jetzt rettungslos im Spiel verloren, auch Leute, die etwas Ahnung von der Kartenzauberei haben, finden keinen Anhaltspunkt, wie man diese Karte wieder finden könnte. Aber genau das machen Sie! Die gedachte Karte liegt nämlich jetzt an 17. Stelle hinter Ihrer Leitkarte! Mit diesem Wissen ausgerüstet, können Sie sie auf möglichst effektvolle Weise zum Vorschein bringen, vielleicht so: Blättern Sie das Spiel von der Bildseite her durch, dabei beginnen Sie bei Ihrer Leitkarte mit eins zu zählen, die 17. wird dann die gezogene sein, die Sie dem Zuschauer präsentieren.

Dieses Durchblättern können Sie auch mit dem rückenoben gehaltenen Spiel machen, Sie erkennen Ihre Leitkarte ja an der Markierung und beginnen wieder dort zu zählen. Sollte das Spiel zu Ende sein, bevor Sie die 17 erreicht haben, dann können Sie bei der ersten Karte weiterzählen.

Oder vielleicht machen Sie es so: Sie rauschen einmal über Eck und heben bei der kurzen Karte ab, jetzt liegt die Zuschauerkarte als 17. von oben im Spiel. Geben Sie es dem Helfer, er soll eine Karte nach der anderen auf den Tisch werfen, dabei konzentrieren Sie sich. In

Wirklichkeit zählen Sie heimlich mit und rufen bei der 17. Karte »Halt«. Der Zuschauer muß den Namen seiner Karte nennen, dann drehen Sie die zuletzt hingeworfene um.
Oder Sie werfen nach dem Abheben die Karten selbst auf den Tisch, wobei Sie die 17. unter Kontrolle behalten. Und nun blättern Sie ein paar Seiten weiter und lesen beim Trick »Die 21. Karte« nach, genauso können Sie hier verfahren.

Der Crimp

Unter diesem Fachausdruck versteht man eine aufgebogene Ecke. Nachdem ein Zuschauer eine Karte gewählt hat, nehmen Sie sie ihm ab und halten sie hoch, damit sie jeder deutlich sehen kann. Sie selbst schauen nicht hin, dafür tun Sie etwas. Sie halten die Karte mit dem rechten Daumen und Zeigefinger an der rechten unteren Ecke, Ihr Mittelfinger legt sich von vorn daneben und biegt die Ecke nach hinten. Wohlgemerkt, die Ecke der Karte wird nur gebogen, nicht etwa geknickt. Jetzt kommt die Karte ins Spiel, das dann vom Zuschauer nach Herzenslust gemischt werden kann. Wenn Sie die Karten zurückerhalten, stoßen Sie sie auf dem Tisch glatt. Ein kurzer Blick zeigt Ihnen, wo die bewußte Karte liegt, dort hat sich im Spiel ein kleiner Spalt gebildet. Mit dem Fingernagel gehen Sie in diesen Spalt, heben alle Karten darüber ab, und die gezogene Karte liegt oben.
Spielkarten aus Plastik sind leider für den Crimp nicht

geeignet! Auch dazu wieder ein Trickbeispiel, das Ihnen zeigt, wie mit einer simplen Technik für die Zuschauer ein regelrechtes Wunder gestaltet werden kann.

Die beiden Detektive

Entnehmen Sie dem Spiel ganz offen zwei Karten, z.B. die beiden schwarzen Buben, die Sie als Ihre Detektive vorstellen. Der Zuschauer darf nun einen Verbrecher bestimmen. Dazu nehmen Sie das gemischte Spiel zur Hand und blättern es ihm vor. Dabei halten Sie es senkrecht in der linken Hand, die Bildseite ist dem Zuschauer zugekehrt. Ihr linker Daumen schiebt eine Karte nach der anderen nach rechts, wo sie von der rechten Hand in Empfang genommen werden. Bei einer Karte seiner Wahl sagt der Zuschauer »Halt«. Sofort stoppen Sie die Bewegung ziehen beide Hände etwas weiter auseinander, so daß die gewählte Karte für alle deutlich sichtbar ist, nur nicht für Sie, Sie sehen nur die Rückseite. Vergewissern Sie sich noch einmal: »Diese Karte soll es sein?« Dabei halten die Finger der rechten Hand die Karte fest, Ihr linker Daumen legt sich an die untere linke Ecke und biegt sie nach oben, macht also einen Crimp (Abb. 8). Es genügt wirklich eine ganz schwache Biegung.

Hat der Zuschauer Ihre Frage bestätigt, schieben Sie die Karten sofort zusammen und überreichen sie ihm. Er darf wieder ausgiebig mischen, und das verblüfft auch »alte Hasen«. Nun nehmen Sie das Spiel zurück

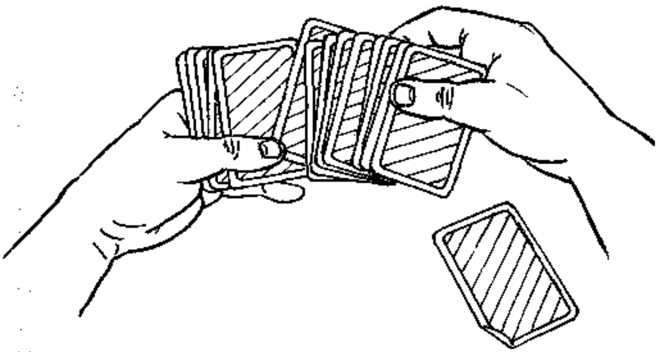


Abb. 8

und stoßen es auf dem Tisch glatt. Dabei schauen Sie nach dem Crimp aus, notfalls müssen Sie das Spiel herumdrehen. Der Spalt sollte sich etwa in der Mitte des Spieles befinden, ist er sehr weit oben oder unten, korrigieren Sie durch ein nochmaliges Abheben. Nun stellen Sie das Spiel mit einer Schmalseite auf den Tisch, ergreifen nacheinander die beiden Detektivkarten und stecken Sie ins Spiel, eine genau über die angebogene Karte, die andere darunter, die »Verbrecherkarte« liegt dadurch zwischen den beiden »Detektiven«. Das Spiel drehen Sie nun in waagrechte Lage und bitten den Zuschauer, die beiden hervorstehenden Detektivkarten festzuhalten. Alle Karten darunter lassen Sie in Ihre linke Hand fallen, alle darüber nehmen Sie mit der rechten fort. Machen Sie Ihre Zuschauer darauf aufmerksam, daß die Detektive eine Karte gefangen haben. Der Name des »Verbrechers« wird genannt, dann dreht der Zuschauer das *ganze* Ensemble um. Tatsächlich, Sie haben den richtigen erwischt.

4. Kapitel:

Kartenkontrollen

Dieser Begriff stammt aus dem Englischen (Card Control). Man versteht darunter die Fertigkeit, eine vom Zuschauer ins Spiel gegebene Karte unter Kontrolle zu bringen, d.h., sie zur obersten oder untersten zu machen, ohne daß die Zuschauer etwas davon merken. In älteren Büchern wird dafür meist die »Volte« vorgeschlagen. Das ist ein unsichtbares Abheben, ein außerordentlich schwieriger Kartengriff, zu dessen perfekter Erlernung man viele Stunden üben muß. Wir werden wesentlich einfachere Methoden benutzen, die genauso wirksam sind, die man aber in wenigen Minuten erlernen kann.

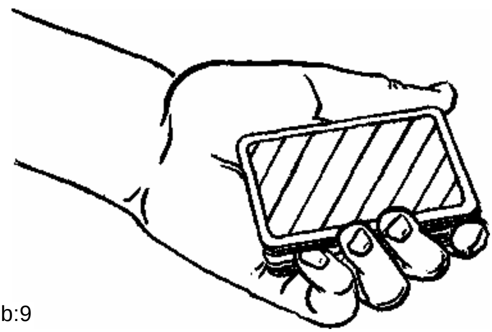
Der Spalt

Das ist ein Begriff aus der neuen amerikanischen Kartenschule. Es ist ein Kunstgriff, den man zwar ein klein wenig üben muß, der aber so universal einsetzbar ist, daß sich die wirklich nur geringe Mühe auf alle Fälle lohnt.

Beim Spalt (Break) handelt es sich darum, in einem Spiel eine kleine Lücke zu halten. Das wird mit der Spitze des kleinen Fingers oder der Daumenbeere gemacht. Der Spalt dient meist dazu, eine gezogene Karte zu lokalisieren, d.h. wiederzufinden und heimlich

nach oben zu bringen. Im einfachsten Fall würde das so aussehen:

Sie lassen einen Zuschauer eine Karte ziehen, die nun wieder ins Spiel zurückgesteckt werden soll. Dieses liegt in der linken Hand, mit der rechten heben Sie die Hälfte des Spieles nach oben ab und bitten den Zuschauer, seine Karte einzulegen. Sobald das geschehen ist, legen Sie die abgehobenen Karten wieder auf. Für die Zuschauer ist die Karte dadurch im Spiel begraben, für Sie nicht, denn Sie haben ja den Spalt gebildet. Im Moment des Auflegens krümmen Sie den linken Kleinfinger etwas ein, so daß dessen erstes Glied über der gezogenen Karte eine Lücke im Spiel hält. Pressen Sie das Spiel fest zusammen, egalisieren Sie es mit der rechten Hand - von vorn und von der linken Seite ist vom Spalt nichts zu sehen, nur an der hinteren rechten Ecke erkennt man die Lücke (Abb. 9). Wenn Sie das mehrmals gemacht haben, werden Sie feststellen, daß man nicht den ganzen Finger hineinzustecken braucht, es genügt ein Gegenpressen, und ein Teil der Fingerbeere hält den Spalt.


Abb:9

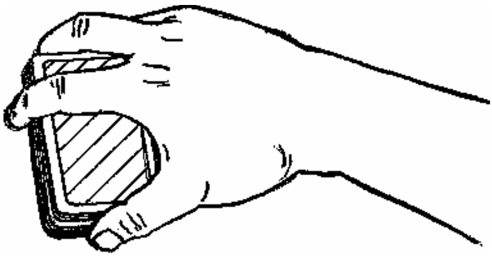


Abb. 10

Mit der rechten Hand kommen Sie von oben und übernehmen das Spiel. Dabei greift der Daumen an die rechte hintere Ecke und übernimmt den Spalt (Abb. 10), wobei wiederum nur ein wenig Haut von der Daumenspitze die Trennung bewirkt. Sie können nun alle Karten unter dem Spalt abfallen lassen und anschließend die obere Hälfte nach unten legen. Nach diesem Abheben würde die Zuschauerkarte oben liegen.

Etwas raffinierter ist folgende Methode: Der linke Kleinfinger hält den Spalt, mit der rechten Hand kommen Sie von unten (!) und übernehmen das Spiel, wobei der Daumen den Spalt weiter hält. Sofort beginnen Sie, die Karten in die linke Hand abzumischen. Bis zum Spalt mischen Sie normal, den Rest werfen Sie als Päckchen darauf. Wieder liegt die gezogene Karte oben. Gleich eine Anwendung dieses genialen Kunstgriffes.

Die Zufallskarte

Die zufällig oben liegende Karte bestimmt durch ihren Wert die Stelle, an der die vom Zuschauer gewählte Karte liegt. Fächern Sie die Karten bildoben aus; beim ersten As, das Sie sehen, heben Sie ab, oder genauer: Sie heben eine Karte davor ab, so daß das As hinterher die zweite Karte von unten wird. Lassen Sie einen Zuschauer eine Karte ziehen. Während er sie sich anschaut, heben Sie einmal ab. Sie legen die Päckchen aber nicht richtig zusammen, sondern halten einen Spalt, d.h., Sie stecken den kleinen Finger an der Trennstelle ins Spiel. Genau an dieser Stelle teilen Sie das Spiel auch wieder, wenn der Zuschauer seine gemerkte Karte einlegt. Danach halten Sie wieder einen Spalt, diesmal über der eingelegten Karte. Jetzt wird abgehoben. Nehmen Sie zunächst ein kleines Päckchen oben vom Spiel und legen es auf den Tisch. Dann ergreifen Sie das Restspiel, wobei die vier Finger der rechten Hand an der vorderen Schmalseite liegen und der Daumen hinten, er übernimmt dabei den Spalt. Legen Sie das Spiel auf die auf dem Tisch liegenden Karten, heben aber sofort alle Karten über dem Spalt wieder hoch, um sie daneben abzulegen. Der Spielrest kommt darauf. Für die Zuschauer haben Sie zweimal abgehoben, das haben Sie auch getan. Aber unter Ausnutzung des Spaltes liegt nun die gewählte Karte oben, während das As immer noch die *zweite* von unten ist.

Überreichen Sie das Spiel dem Zuschauer, er soll es in drei Päckchen auslegen, wobei jede Karte einzeln der

Reihe nach abgelegt wird. Diese Päckchen werden dann wieder von links nach recht zusammengenommen. Lassen Sie jetzt die oberste Karte umdrehen, es ist Ihre Zufallskarte, in diesem Fall ein As. Der Wert der Zufallskarte bestimmt die Stelle, an der die gemerkte Karte im Spiel liegt. Da das As den Wert 11 hat, lassen Sie bis zur elften Karte abzählen, tatsächlich liegt an dieser Stelle die Karte des Zuschauers.

Dieser Trick funktioniert nur mit einem Skatspiel, mit 52 Karten klappt es nicht.

Injog

Zu dieser amerikanischen Bezeichnung ist mir leider kein deutscher Name eingefallen. Man versteht darunter die Markierung einer bestimmten Stelle im Spiel, indem man eine Karte an der hinteren Schmalseite etwas hervorstehen läßt. Dieser Kunstgriff - der eigentlich gar keiner ist, so simpel ist er - wird in Verbindung mit Spalt und Mischen zum Kontrollieren einer gezogenen Karte verwendet. Hier einige Beispiele: - Die gemerkte Karte soll wieder ins Spiel zurückgelegt werden. Sie heben etwa die Hälfte des Spiels hoch und halten die auf der linken Hand liegende untere Hälfte dem Zuschauer hin, damit er seine Karte auflegen kann. Den abgehobenen Spielteil werfen Sie auf diese Karte, aber nicht senkrecht von oben, sondern im flachen Winkel von hinten. Das bewirkt, daß die Karten staffelförmig von hinten nach vorn angeordnet sind (Abb. 11/11a). Die

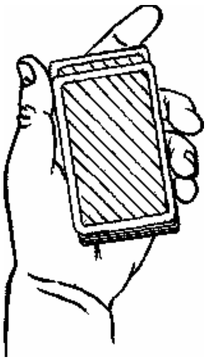


Abb. 11



Abb. 11 a

Finger der linken Hand bilden dabei die Führung, der Daumen sichert die linke Längsseite, drei Finger die rechte, und der Zeigefinger sorgt dafür, daß die aufgeworfenen Karten nicht zu weit fliegen. Erfassen Sie das Spiel mit der rechten Hand von unten (!), wobei der Daumen gegen die überstehenden Karten drückt, dabei das Spiel egalisiert, gleichzeitig aber einen Spalt bildet. Sie können nun bis dorthin abmischen und den Rest draufwerfen.

Schlagen Sie einen Fächer, aus dem ein Zuschauer eine Karte zieht. Nach dem Merken steckt er sie wieder in den Fächer zurück. Dabei drücken Sie die hinteren Schmalseiten - den Drehpunkt des Fächers - stark zusammen. Der Zuschauer kann infolgedessen seine Karte nicht ganz in das Spiel einstecken (Abb. 12, s. S. 66). Ehe er sich dieser Tatsache allerdings bewußt wird, schließen Sie den Fächer in einer Kreisbewegung von links nach rechts mit der anderen Hand. Die vordere Schmalseite kommt dadurch nach hinten, und dort schaut die vom Zuschauer eingesteckte Karte ein bis zwei

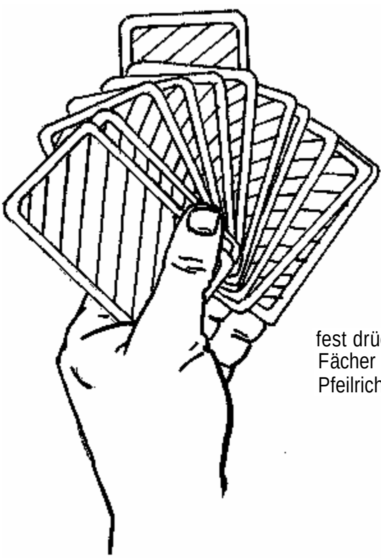


Abb. 12

Zentimeter heraus (Abb. 13). Sie können mit dem Daumen unterfassen, dann bildet sich unter der Karte ein Spalt; Sie können das Spiel auch von oben erfassen und drücken die Karte nach unten und dann ins Spiel, der Spalt bildet sich dann über der Karte. Durch Abheben oder Mischen können Sie sie leicht zur obersten machen.

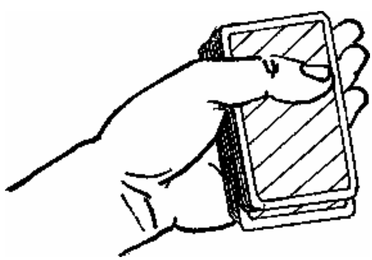


Abb. 13

Spiel nach dem Zusammenschiebe

Merken Sie sich diese beiden Methoden gut, wir werden sie später benötigen.

Die Computerkarten

Bei diesem Trick wenden Sie eine Art »Programmieren« an, bei dem die Karten heillos durcheinander kommen, sie liegen z.T. sogar bildoben. Trotzdem ist nachher alles wieder in Ordnung, eine einzige Karte liegt noch falsch herum, die des Zuschauers.

Die gezogene Karte machen Sie nach einer der soeben beschriebenen Methoden zur obersten des Spiels. Dann zählen Sie neun Karten verdeckt von oben ab, die gezogene bleibt dabei die oberste. Jetzt drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben und zählen acht Karten offen ab, das Restspiel legen Sie zur Seite. Die beiden kleinen Päckchen werden Bild gegen Bild zusammengelegt, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Zuschauerkarte die oberste bleibt. Jetzt wird »programmiert«. Das habe ich im 2. Kapitel bei dem Trick »Kreuz Bube verrät es« schon einmal beschrieben. Die Karten werden einzeln von der linken Hand in die rechte geschoben, wobei jede zweite etwas nach hinten versetzt wird. Das hinten überstehende Kartenpäckchen wird als kompletter Block herausgezogen, umgedreht und unter das andere Päckchen gelegt. Dieser Vorgang wird im Ganzen viermal ausgeführt, wobei das Päckchen beim letzten Mal nach oben gelegt wird. Nun brauchen Sie nur einmal gegen die Karten zu blasen, dann können Sie sie auffächern. Alle Karten liegen

in einer Richtung, nur eine liegt verkehrt, natürlich die des Zuschauers.
Wenn Ihnen der ganze Vorgang zu lange dauert, dann führen Sie den Trick nur mit neun Karten vor, die Wirkung ist dadurch kaum gemindert. Fünf Karten liegen verdeckt, die oberste davon ist die Karte des Zuschauers, vier kommen von unten offen dagegen. Der Vorgang des »Programmierens« geht wesentlich schneller, außerdem brauchen Sie ihn nur dreimal zu machen. Beim dritten Mal wird das Päckchen herumgedreht und nach oben gelegt.

Das Mischen

Jeder Kartenspieler kennt auch zumindest eine Form des Mischens. Am häufigsten wird das Überhandmischen praktiziert. Hier nur eine ganz kurze Anleitung, da es allgemein bekannt sein dürfte. Die linke Hand hält das Spiel, wobei der Daumen oben auf der Rückseite, die vier Finger unten auf der Bildseite liegen. Stellen Sie das Spiel senkrecht auf. Von oben kommend ergreifen Sie es mit der rechten Hand, wobei der Daumen an der hinteren Schmalseite liegt, die Spitzen von Mittel- und Ringfinger an der vorderen und der Zeigefinger ziemlich weit vorn auf der oberen Längsseite. Der Kleinfinger ist frei. Sie ziehen das Spiel nach oben aus der linken Hand fort, wobei der linke Daumen gleichzeitig von der Rückseite des Spieles einige Karten abstreift, die in der linken Hand zurückbleiben. Der Vorgang wiederholt sich, die Karten aus der rech-

ten Hand gehen vor die der linken, der linke Daumen zieht weitere Karten ab. Das wiederholt sich so lange, bis alle Karten in der linken Hand angekommen sind. Zuletzt streichen Finger und Daumen der rechten Hand über die Längsseiten, um die Karten zu egalisieren. Nach Bedarf wird das Mischen wiederholt. Schauen Sie sich dieses Mischen im Spiegel an, genauso soll es aussehen, wenn Sie während des Mischens irgendeine Trickhandlung ausführen.

Kontrolle der untersten Karte

Nehmen wir an, Sie haben sich die unterste Karte als Leitkarte gemerkt. Einen bei den Zuschauern eventuell auftretenden Verdacht können Sie durch nochmaliges Mischen zerstreuen. Wenn Sie mit dem Mischen beginnen, pressen Sie die linke Hand stärker als üblich zusammen. Dadurch werden die oberste und die unterste Karte gleichzeitig abgezogen (Abb. 14). Nach voll-

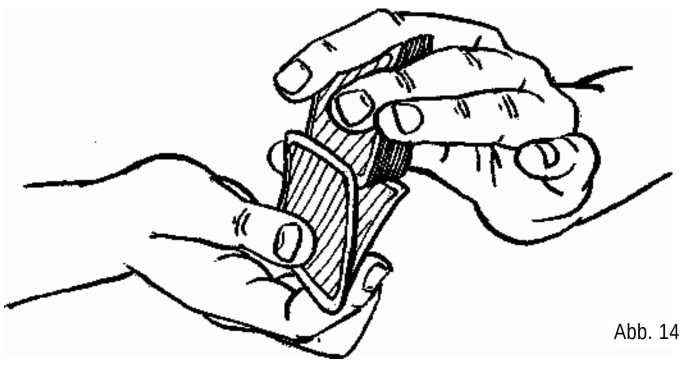


Abb. 14

endetem Mischen befindet sich die vorher unterste Karte wieder unten.

Kontrolle der obersten Karte

Eine Karte liegt oben und soll nach dem Mischen wieder oben liegen. Mischen Sie ganz normal, dabei achten Sie lediglich darauf, die erste Karte einzeln abzuziehen, sie wird dadurch die unterste des Spieles. Und nun mischen Sie noch einmal, wobei Sie achtgeben, daß die letzte Karte allein fällt. Schon ist die vorher oberste Karte wieder oben angekommen.

Kontrollieren zweier Karten

Sollen die unterste und die oberste Karte an ihrem Platz bleiben, dann mischen Sie ganz normal und achten nur darauf, daß sowohl die erste als auch die letzte Karte einzeln abgezogen werden. Nach zweimaligem Durchmischen sind die Karten an ihre alte Stelle zurückgekehrt.

Injogmischen

Das normale Überhandmischen wird in Verbindung mit Injog und Spalt zum überzeugendsten, einfachsten und am vielseitigsten verwendbaren Kartengriff. Sie können dabei vor den Augen der Zuschauer das Spiel korrekt mischen und behalten dabei doch eine oder mehrere Karten unter Kontrolle oder bringen sie an den Platz, den Sie wünschen. Dazu einige Beispiele,

weitere werden bei den entsprechenden Tricks erklärt.

Kontrolle einer Karte

Während des Mischens legt ein Zuschauer seine gemerkte Karte ins Spiel, Sie mischen weiter und bringen die Karte trotzdem nach oben.
Sie mischen ganz langsam und bitten den Zuschauer, seine Karte während des Mischens irgendwo ins Spiel zu geben. Ist das geschehen, mischen Sie ohne Unterbrechung weiter, machen allerdings über der Zuschauerkarte einen Injog, d.h., Sie lassen die nächste Karte hinten etwas überstehen (Abb. 15). Damit das nicht auffällt, können Sie von jetzt an die Karten etwas unregelmäßig aufmischen. Beim späteren Egalisieren schieben Sie den Daumen unter die Injogkarte

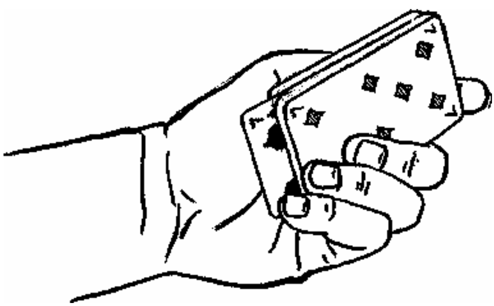


Abb. 15



Abb. 16

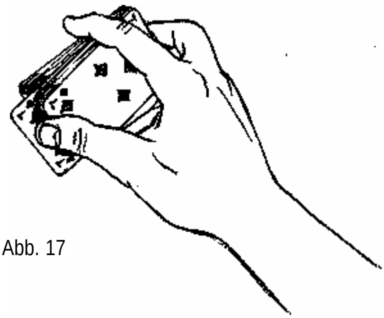


Abb. 17

(Abb. 16) und halten den bewußten Spalt (Abb. 17). Nun können Sie dort einfach abheben oder bis dorthin abmischen, die gewünschte Karte wird dann die oberste sein, während der Zuschauer schwört, daß sie rettungslos im Spiel verloren ist. Üben Sie diese Methode, es lohnt sich, denn sie ist absolut überzeugend!

Kontrolle eines Kartenpäckchens

Nehmen wir an, auf dem Spiel liegen einige Karten, die dort für den nächsten Trick benötigt werden. Um den Verdacht eines vorsortierten Spieles bei den Zuschauern gar nicht erst aufkommen zu lassen, mischen Sie. Sie heben etwa zwei Drittel des Spieles von unten her hoch, machen mit der ersten Karte Injog und mischen den ganzen Rest drauf. Das obere Drittel wird also gar nicht berührt. Das durchgemischte Spiel ergreifen Sie von unten, wobei Sie mit dem Daumen einen Spalt bilden. Bis dorthin mischen Sie normal ab, den Rest werfen Sie als geschlossenes Päckchen drauf. Die vorbereiteten Karten bleiben unverändert oben liegen.

Das Falschmischen

Mitunter ist es nötig, die Reihenfolge eines ganzen Spieles bzw. eines Kartenpäckchens zu erhalten (s. 5. Kapitel: »Das gelegte Spiel«). Beim Zuschauer aufkommender Verdacht könnte durch Mischen im Keime erstickt werden. Es gibt auch dafür einige Methoden. Damit diese aber wirklich überzeugend wirken, muß man sich schon sehr lange mit ihnen beschäftigen. Verzichten wir also darauf. Aber eine Methode möchte ich Ihnen doch mit auf den Weg geben, sie ist leicht zu erlernen und läßt sich sowohl für komplette Spiele als auch kleinere Kartenpäckchen einsetzen.

Das Charlier-Mischen

Diese Methode stammt von dem großen Kartenkünstler Charlier, der Anfang des vorigen Jahrhunderts plötzlich in England auftauchte, alle Welt mit seinen einmaligen Kartentricks in Erstaunen versetzte und nach kurzer Zeit geheimnisvoll wieder verschwand. Bis heute ist nicht bekannt, wer dieser mysteriöse alte Mann in Wirklichkeit war.

Es handelt sich bei diesem Falschmischen um ein gut verschleiertes, ständig wiederholtes Abheben. Wenn Sie es benutzen, dann sprechen Sie lieber nicht von mischen, denn im allgemeinen -werden Karten anders gemischt. Sagen Sie einfach, daß Sie die Karten etwas durcheinander bringen wollen. Mit der linken Hand halten Sie das Spiel, der linke Daumen schiebt einige Karten vom Spiel herunter in die rechte Hand. Nun schieben die linken Finger einige Karten von der Bildseite des Spieles hervor und legen sie auf die Karten in der rechten Hand. Der Rest des Spieles kommt wieder nach unten (Abb. 18, 19, 20). Wiederholen Sie das Ganze noch einmal, dabei nehmen Sie kleinere Päckchen, so daß Sie den angeblichen Mischvorgang sechs- bis achtmal wiederholen können. Merken Sie sich: Die Karten von oben kommen nach unten, die von unten gelangen nach oben. Im Endeffekt ist das tatsächlich nichts als ein fortlaufendes Abheben. Man hat aber die Illusion, daß die Karten restlos durcheinander kommen.

Wenn Sie sich die unterste Karte merken, hinterher das Spiel kurz durchsehen und so abheben, daß diese Karte

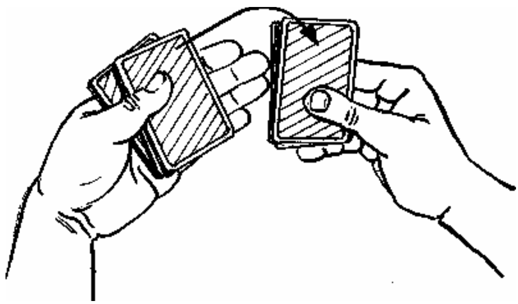


Abb. 18

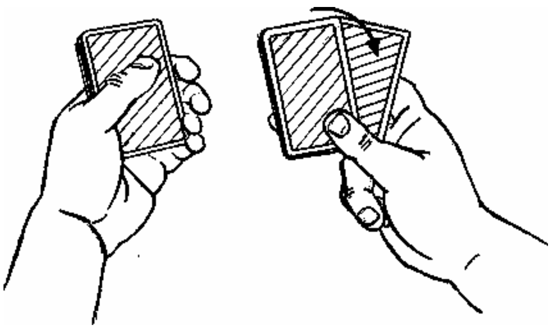


Abb. 19

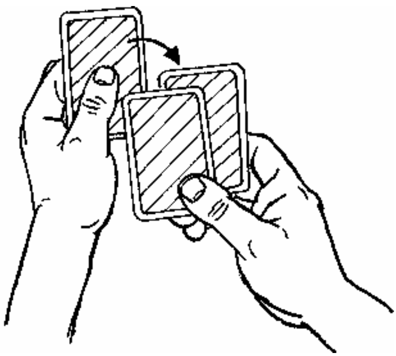


Abb. 20

wieder nach unten kommt, dann haben Sie es in der gleichen Ordnung wie vorher. Noch besser macht sich eine kurze Karte, die oben liegt. Nach dem Charlier-Mischen brauchen Sie nur bei dieser Leitkarte abzuheben, schon ist die alte Reihenfolge wiederhergestellt.

Das Abheben

Beim Kartenspielen ist das Abheben der Schlußpunkt des Mischens, das Spiel wird noch einmal abgehoben, um eine eventuell beim Mischen erzielte Ordnung zu zerstören. Die meisten Menschen glauben, mehrmaliges Abheben bringe die Karten durcheinander. Das ist aber nicht der Fall, die Reihenfolge der Karten bleibt die gleiche, sie wird durch das Abheben nur jeweils an einer anderen Stelle unterbrochen. Die Karten, die durch Abheben getrennt wurden, kommen beim nächsten Abheben wieder zusammen. Sie dürfen nur nicht mehrere Päckchen auf einmal abheben, dann stimmt die Kartenfolge nicht mehr. Aber gerade dieses Mehrfachabheben setzen Sie ein, wenn Sie ein Spiel falsch abheben wollen. Sie haben z.B. die Karten für einen bestimmten Trick vorbereitet, sie liegen oben und sollen dort auch liegen bleiben. Heben Sie ein- oder zweimal falsch ab, und Ihre Zuschauer sind überzeugt, daß die Karten durcheinander gekommen sind. Hier einige überzeugende Methoden des falschen Abhebens.

(Abb. 21) Das Spiel liegt auf dem Tisch, Sie heben ein Drittel hoch und legen es rechts daneben. Vom ganz links liegenden Paket heben Sie etwa die Hälfte ab und legen sie ganz nach rechts, so daß jetzt drei etwa gleich große Päckchen auf dem Tisch liegen. Ohne zu stocken legen Sie nun das mittlere Päckchen auf das rechte und beide zusammen auf das linke. Das Spiel liegt nun in der alten Reihenfolge.

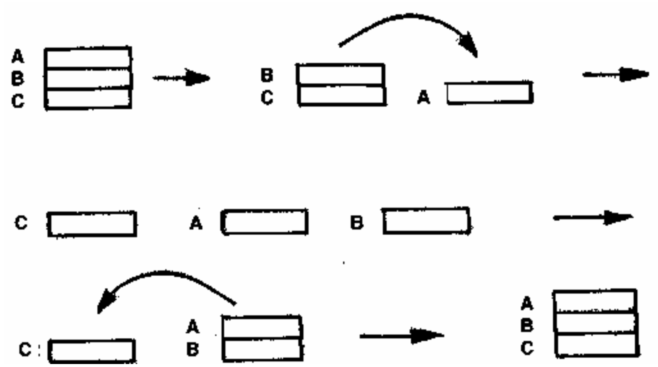


Abb. 21

Das ist die Grundversion, die von einem aufmerksamen Zuschauer eventuell noch durchschaut werden kann. Bei den folgenden raffinierteren Methoden ist diese Gefahr kaum noch gegeben.

2. (Abb. 22) Das Spiel befindet sich in der linken Hand, die rechte nimmt ein Drittel ab und wirft es auf den Tisch, rechts daneben kommt das zweite Drittel und der Rest wiederum rechts daneben. Mit der rechten Hand legen Sie die Päckchen von links nach rechts zusammen.

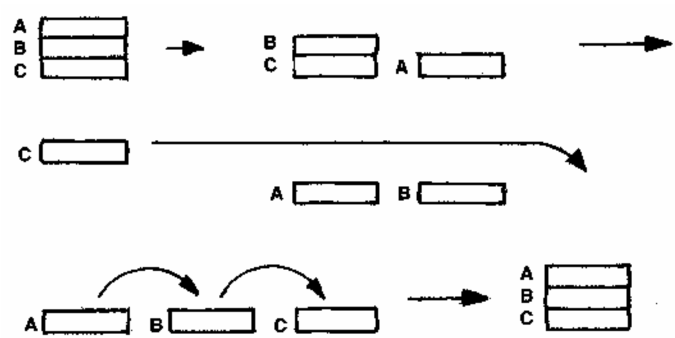


Abb. 22

(Abb. 23) Die rechte Hand erfaßt das Spiel von oben, ein Drittel lassen Sie als Block von unten auf den Tisch fallen. Dann gehen Sie mit der Hand etwas weiter nach rechts und lassen das zweite Drittel fallen. Das letzte Drittel kommt zwischen diese beiden Päckchen. Mit der linken Hand nehmen Sie das ganz rechts liegende Päckchen auf und legen es auf das linke, die rechte Hand ergreift das mittlere Päckchen und legt es auf, die alte Reihenfolge stimmt wieder.

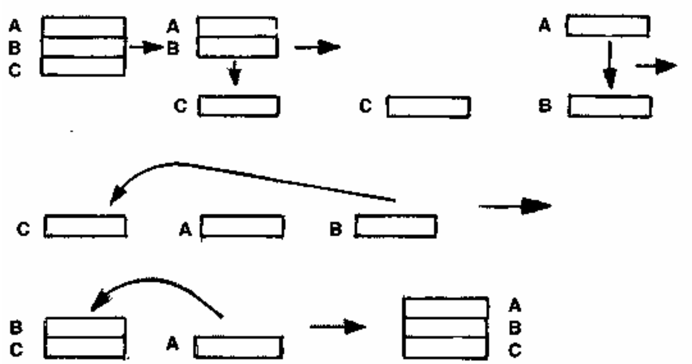


Abb. 23

4. (Abb. 24) Diese Methode ist sehr überzeugend. Nehmen Sie das Spiel in die rechte Hand, von unten lassen Sie nun kleine Kartenpäckchen auf den Tisch fallen, eins immer neben das andere, bis etwa fünf Päckchen daliegen. Die Karten fallen jeweils als Block von unten - also von der Bildseite her - auf den Tisch, zuletzt liegen fünf kleine Päckchen da: 1 - 2 - 3 - 4 - 5.

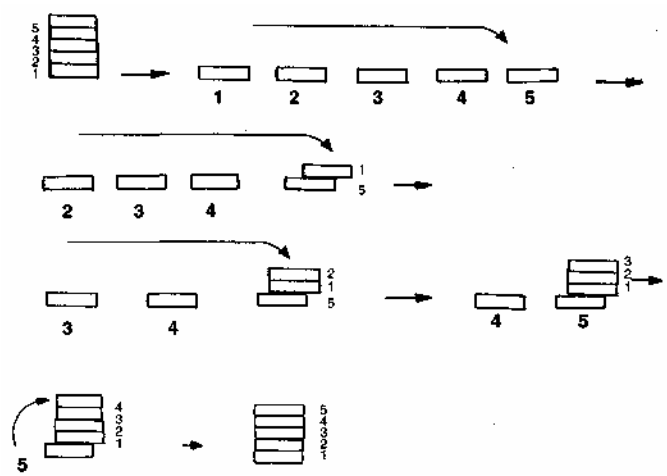


Abb. 24

Ergreifen Sie Päckchen Nr. l und legen es auf Nr. *5.* Dabei verfahren Sie etwas sorglos, die Päckchen liegen nicht deckungsgleich aufeinander, sondern etwas versetzt. Päckchen 2 kommt auf diese beiden, darüber Päckchen 3 und Päckchen 4 schließlich ganz nach oben. Nehmen Sie das Spiel auf,

wobei Sie es egalisieren. Dabei bilden Sie über dem unteren Päckchen einen Spalt, heben alle Karten darüber ab und legen sie nach unten. Sie haben also gewissermaßen noch einmal zusätzlich abgehoben. Und jetzt ist alles wieder o.k. Wenn Sie dafür sorgen, daß zu Anfang Ihre kurze Karte oben liegt, brauchen Sie keinen Spalt zu halten, durch Abrauschen finden Sie diese jederzeit und können dort abheben.

5. (Abb. 25) Dieses Falschabheben von Nelson Lyford erscheint im ersten Moment etwas frech, ein Versuch vor Publikum wird Sie aber überzeugen, wie täuschend echt es -wirkt. Im Gegensatz zu den bisher beschriebenen Methoden wird hierbei das Spiel tatsächlich nur einmal geteilt, wie es im allgemeinen beim Abheben üblich ist.

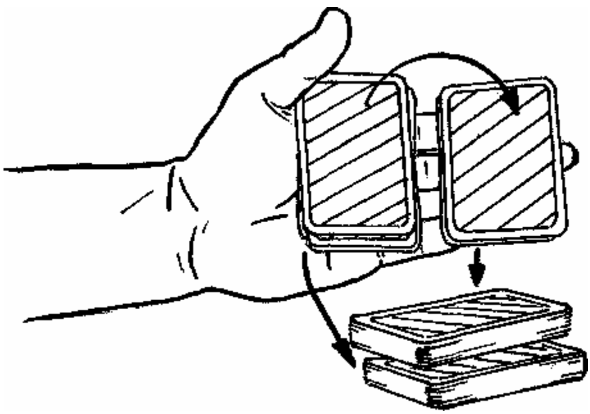


Abb. 25

Das Spiel liegt auf der linken Hand, die rechte hebt die Hälfte ab und legt sie nach vorn auf die ausgestreckten Finger. Dann ergreift die rechte das Restpäckchen vom Handteller und legt es auf den Tisch. Sofort legt die linke Hand die in ihr verbliebenen Karten auf dieses Päckchen. Die ursprüngliche Reihenfolge ist wiederhergestellt. Mit dieser Methode werden Sie zwar keinen Magier täuschen, aber garantiert jeden Laien.

Offene Kartenkontrolle

Das Abheben können Sie auch benutzen, um auf ganz einfache und dabei völlig täuschende Art eine gezogene Karte nach oben zu kontrollieren.
Sie überreichen das Kartenspiel einem Zuschauer, er muß es mischen und dann auf den Tisch legen. Nun soll er sich eine Karte nehmen, dabei kann er entscheiden, ob er die oberste nimmt, die unterste oder eine aus der Mitte. Hat der Zuschauer die Karte gewählt, nehmen Sie das Restspiel an sich und schlagen einen Fächer, in den der Zuschauer die Karte einstecken kann. Beim Zusammenschieben der Karten schiebt sich Ihr kleiner Finger über die Zuschauerkarte und hält dort einen Spalt. Zur Demonstration wiederholen Sie noch einmal: »Sie hatten die Wahl, »Sie konnten eine Karte von oben nehmen...« (dabei drehen Sie die oberste um, zeigen sie vor und legen sie wieder zurück, Abb. 26),»... oder eine aus der Mitte ...« (Sie heben alle Karten über dem Spalt ab, drehen sie um und

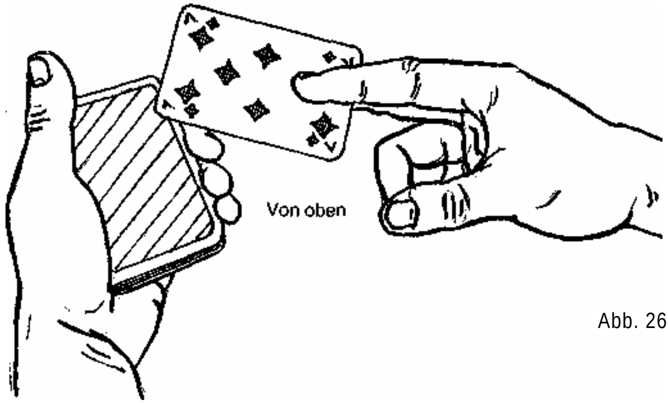


Abb. 26

aus der Mitte

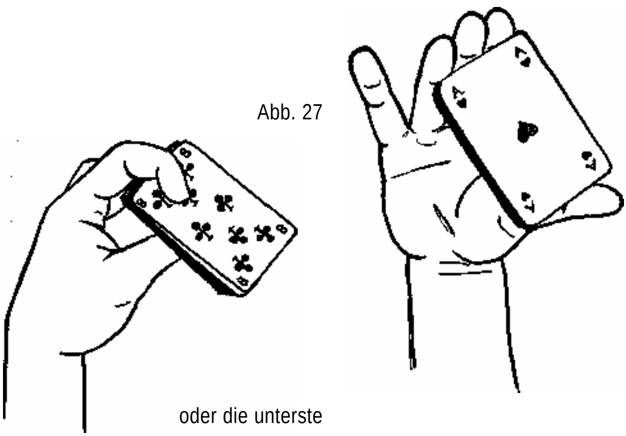


Abb. 27

oder die unterste

zeigen die unterste vor, Abb. 27), «... oder die unterste!« Dabei drehen Sie die untere Spielhälfte um und zeigen die unterste Karte vor (Abb. 27). Jede Hand hält jetzt

eine Spielhälfte bildoben. Drehen Sie beide Päckchen zurück, wobei Sie sie gleichzeitig wieder vereinen. Dabei kommt aber die vorher obere Hälfte nach unten und die untere nach oben. Das wird niemand beachten, weil es absolut bedeutungslos scheint, wie die Päckchen zusammengelegt werden. Doch Sie haben Ihr Werk schon getan, die Zuschauerkarte liegt oben. Verwirren Sie die Zuschauer noch mehr, indem Sie nun die Karten noch einmal ausfächern und dabei sagen: »Zurückgesteckt haben Sie sie irgendwo in die Mitte!« Damit schieben Sie das Spiel zusammen. Das Ganze wirkt wirklich nur wie eine Demonstration, es dauert ja auch nur Sekunden, und trotzdem liegt die gewählte Karte jetzt oben, ohne daß Sie eine verdächtige Bewegung gemacht haben.

5. Kapitel:

Weitere Tricktechniken

Im 3. und 4. Kapitel habe ich Ihnen eine Anzahl Tricktechniken beschrieben, die man beherrschen sollte, wenn man gute Kartenkunst darbieten möchte. Wie Sie gemerkt haben werden, habe ich dabei auf alle schwierigen Kartengriffe verzichtet und nur solche Methoden ausgesucht, die wirklich jeder meistern kann. Wenn Ihnen wirklich etwas zu schwer erscheint, dann lassen Sie es. Sie finden in diesem Buch genügend andere Kartentricks, die ohne diesen speziellen Griff auskommen. In diesem Kapitel folgen noch einige weitere Techniken, wobei Sie merken werden, daß das nicht immer Griffe sein müssen, es sind mitunter auch bestimmte Methoden, die absolut nichts mit Fingerfertigkeit zu tun haben. Wer allerdings etwas anspruchsvoller ist, der sollte doch versuchen, sich die -wenigen hier beschriebenen Techniken einzuüben, sie sind der Grundstock für die höhere Kartenkunst. Wie auch bisher werde ich zu jedem Trickprinzip einen oder mehrere Kunststücke als Anwendungsbeispiel geben.

Mathematische Prinzipien

Diese sind Ihnen ja bereits im 2. Kapitel begegnet. Es gibt eine große Anzahl der verblüffendsten Tricks, die alle irgendwie nach mathematischen Prinzipien funk-

tionieren, am schönsten sind all jene, bei denen man von Mathematik gar nichts merkt. Meist geht es um die Anzahl der Karten, um bestimmte Gesetzmäßigkeiten der Zahl 32 (oder 52), hin und wieder auch um die verschiedenen Kartenwerte. Hier einige Beispiele.

Die 21.Karte

Der Zuschauer mischt ein Spiel, dann denkt er an eine Zahl von eins bis elf. Soviel Karten zählt er heimlich vom Spiel ab und steckt sie ein. Sie nehmen den Spielrest zur Hand und blättern dem Zuschauer langsam elf Karten vor mit der Bitte, sich die Karte zu merken, die auf seine gedachte Zahl entfällt. Die Karten werden dabei von der linken Hand in die rechte geschoben, sie behalten ihre ursprüngliche Reihenfolge. Die abgezählten Karten legen Sie unter das Spiel. Und jetzt ist die Karte des Zuschauers die 21. von oben! Ist das nicht toll! Ohne daß Sie irgend etwas getan haben, wissen Sie jetzt, wo die Karte liegt. Nun können Sie sich selbst Gedanken machen, wie Sie dieses Wissen möglichst effektvoll einsetzen können. Hier einige Möglichkeiten. Werfen Sie die Karten einzeln bunt durcheinander auf den Tisch, wobei Sie heimlich mitzählen. Die 21. Karte werfen Sie so ab, daß Sie sie immer wieder finden können. Wenn alle Karten auf dem Tisch liegen, ergreifen Sie die Hand des Zuschauers und führen seinen ausgestreckten Zeigefinger über die Karten. Nach einigem Hin und Her drücken Sie seinen Finger auf die bewußte Karte. Erst muß er seine Karte nennen, dann kann er sie umdrehen.

Können Sie sich vorstellen, was Sie mit diesem doch so simplen Trick für eine Wirkung erzielen können? Hier zeigt sich wieder einmal, daß die Tricktechnik eine untergeordnete Rolle spielt, viel 'wichtiger ist der richtige »Verkauf«, die Präsentation.

Eine andere Möglichkeit: Sie geben die Karten dem Zuschauer und bitten ihn, eine nach der anderen verdeckt auf den Tisch zu werfen. Dabei stützen Sie den Kopf in beide Hände und konzentrieren sich. In Wirklichkeit zählen Sie wieder heimlich mit. Wenn die 21. Karte fällt, schrecken Sie auf und rufen »Halt«. Natürlich entpuppt sich die zuletzt hingeworfene als die nur gedachte Karte des Zuschauers.

Vorausgesagte Übereinstimmung

Das ist ein ähnlicher Effekt wie die beiden Tricks »Gleichzeitig« aus dem 2. Kapitel, er arbeitet aber nach einer anderen Methode.

Wieder einmal brauchen Sie zwei Helfer aus dem Publikum. Jeder bekommt ein halbes Spiel, also genau 16 Karten. Schön "wäre es, wenn Sie die Karten nicht erst vor den Zuschauern abzählen müssen. Tun Sie das vorher, wobei Sie sich die 16. Karte merken. Bei der Vorführung fächern Sie das Spiel kurz auf und trennen es bei der gemerkten Karte, schon hat jeder genau 16. Oder Sie legen Ihre kurze Karte als 17. ins Spiel, einmal rauschen, abheben, und schon stimmt es.

Auf einen Zettel schreiben Sie als Voraussage die Zahl sechs, dann legen Sie ihn verdeckt auf den Tisch. Jetzt geht es erst richtig los. Bitten Sie jeden Zuschauer, sich

eine Zahl bis zehn zu denken; damit nicht beide die gleiche Zahl wählen, soll sich der erste Helfer für eine ungerade, der zweite für eine gerade Zahl entscheiden. Nehmen Sie ein Kartenpäckchen zur Hand und zählen Sie einzeln zehn Karten vor, wobei sich der Zuschauer die Karte auf seiner Zahl merkt. Bei diesem Vorzeigen nehmen Sie eine Karte nach der anderen ab, zeigen sie vor und legen sie offen (!) auf den Tisch, wobei Sie zählen. Die abgezählten zehn Karten werden rückenoben gedreht, den Rest des Päckchens aus Ihrer Hand legen Sie darauf. Der gleiche Vorgang wiederholt sich beim zweiten Zuschauer, so daß zuletzt wieder zwei Spielhälften verdeckt auf dem Tisch liegen. Jetzt wäre es gut, wenn Sie jede Hälfte für sich ein- bis zweimal abheben könnten, natürlich ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern (s. 4. Kapitel).

Nun müssen Sie sich überzeugen, daß die Karten durch das Abheben nicht zufällig an die gleiche Stelle gekommen sind. Bitten Sie den ersten Zuschauer um seine Zahl, von seinem Päckchen zählen Sie soviel Karten ab, zeigen die letzte - es ist natürlich eine falsche - und legen die abgezählten Karten nach unten!

Das wiederholt sich beim zweiten Helfer. Jetzt ist alles für den Schlußeffekt bereit. Bitten Sie jemanden, die Voraussage zu verlesen, dann zählen Sie bis sechs, wobei Sie mit beiden Händen zugreifen und gleichzeitig eine Karte nach der anderen von den beiden Päckchen nehmen und nach vorn legen. Die beiden auf die Zahl sechs fallenden Karten werden herumgedreht, es sind die gedachten!

Bild-oben-Prophezeiung

Der folgende überraschende Effekt stammt von dem Amerikaner Bob Hummer, einem Spezialisten für mathematische Tricks. Der Zuschauer mischt ein Spiel, es kann sein eigenes sein, in aller Gründlichkeit. Inzwischen schreibt der Magier irgend etwas auf einen Zettel, der zunächst zusammengefaltet und für alle sichtbar abgelegt wird. Nach den Anweisungen des Vorführenden muß der Zuschauer nun folgendes tun:

Vom Spiel hebt er etwa die Hälfte ab und bildet daraus wieder zwei Päckchen, wobei es durchaus nicht nötig ist, daß beide die gleiche Anzahl Karten enthalten. Das Restspiel wird zunächst zur Seite gelegt. Eins der kleinen Päckchen nimmt der Zuschauer zur Hand und dreht darin eine beliebige Anzahl Karten mit der Bildseite nach oben. Die gleiche Anzahl Karten dreht er auch in dem anderen Päckchen um, zum Schluß legt er eins der Päckchen auf das Restspiel zurück.

Der Magier hat von alledem nichts gesehen, er stand die ganze Zeit abgewendet und weiß weder, wie viele Karten umgedreht sind, noch wieviel Karten in den einzelnen Päckchen lagen. Er nimmt das Spiel und geht damit kurze Zeit hinter seinen Rücken oder unter den Tisch, dann legt er es ab. Der Zuschauer legt das zweite Kartenpäckchen auf das Spiel zurück. Nun kommt die Voraussage ins Spiel; der Magier erklärt, daß er vorher eine Zahl aufgeschrieben habe und hinterher soviel Karten umgedreht habe, daß nun die Anzahl der insgesamt umgedrehten Karten dieser Zahl entspricht. Der Zettel wird aufgefaltet, auf ihm steht 15.

Dann wird das Spiel ausgebreitet, und die offenen Karten werden gezählt, es sind genau 15! Und das, obwohl der Magier wirklich nichts wußte und nichts sehen konnte!
Wie kommt dieses Wunder zustande? Die Zahl, die Sie vorher aufschreiben, muß größer als zwölf und kleiner als 20 sein. Die Vorführung spielt sich zunächst genau wie oben geschildert ab, also der Zuschauer bildet zwei Päckchen, dreht in jedem die gleiche Anzahl Karten um und legt ein Päckchen wieder aufs Spiel zurück. Wenn Sie nun das Spiel hinter den Rücken nehmen, haben Sie nichts weiter nötig, als die Anzahl Karten abzuzählen, die Ihrer aufgeschriebenen Zahl entspricht. Das Päckchen drehen Sie um, legen es aufs Spiel zurück und heben dieses einmal ab. Legt jetzt der Zuschauer sein zweites Päckchen dazu, wird Ihre Prophezeiung immer stimmen!

Das Forcieren

Unter diesem Kunstgriff versteht man die Fertigkeit, einem Zuschauer eine ganz bestimmte Karte aufzuzwingen, wobei er aber nicht bemerken darf, daß er in irgendeiner Weise beeinflußt wird. Er muß der Meinung sein, die Karte ganz frei gewählt zu haben. Um diesen Kunstgriff wirklich perfekt zu beherrschen, muß man schon Meister seines Faches sein. Wir wollen es hier also gar nicht erst versuchen. Stattdessen beschreibe ich Ihnen einige Methoden der Kartenwahl, bei denen der Zuschauer auch die für ihn bestimmte Karte bekommt.

Sie sind zwar nicht ganz so überzeugend wie das Kartenziehen aus dem Fächer, dafür aber für jedermann nachvollziehbar und bei den Tricks, für die man eine ganz bestimmte Karte benötigt, gut zu verwenden.

Forcieren durch Mischen

Die Forcierkarte - das ist die, die Sie an den Mann bringen wollen - liegt oben. Sie drehen das Spiel mit der Bildseite nach oben und mischen die Karten offen ab. Irgendwann soll ein Zuschauer »Halt« sagen. Wenn das geschieht, stoppen Sie sofort, drehen den noch nicht abgemischten Teil rückenoben und ziehen die oberste Karte verdeckt auf die in der anderen Hand gehaltenen offenen. Dann drehen Sie die Restkarten wieder bild-oben und mischen weiter offen ab. Eine Karte liegt nun falsch herum im Spiel, für die Zuschauer ist es die, bei der »Halt« gesagt wurde, in Wirklichkeit ist es die Forcierkarte.

Noch ein Mischforcieren

Wieder liegt die Forcierkarte oben. Drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben, dann mischen Sie normal ab, wobei Sie bei der ersten Bewegung die oberste und die unterste Karte zusammen abziehen, indem Sie mit dem Daumen oben und mit den Fingern unten gegen die Karten drücken. Dann mischen Sie normal weiter, bis das ganze Spiel durchgemischt ist. Jetzt wiederholen Sie den Vorgang in gleicher Weise, wobei der Zuschauer an beliebiger Stelle »Halt« sagt.

Sofort stoppen Sie und lassen die abgemischten Karten in den Handteller fallen, wobei Sie sie umdrehen, so daß nun die Rückseite nach oben zeigt (Abb. 28-30). Der Zuschauer nimmt die oberste - die Rückenkarte herunter, es ist die forcierte.

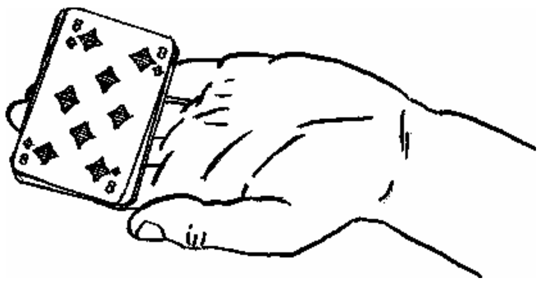


Abb. 28

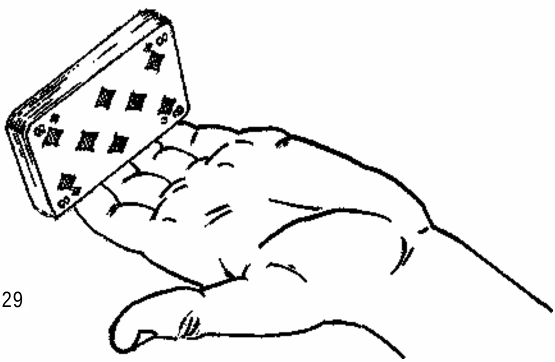


Abb. 29

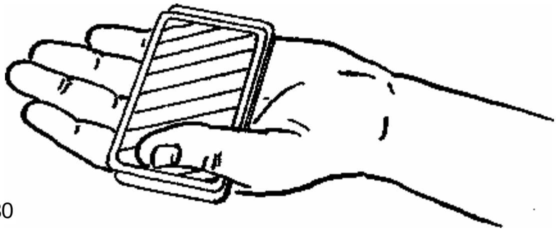


Abb. 30

Flip-Forcieren

Wieder liegt die Forcierkarte oben. Sie fächern das Spiel aus und bitten einen Zuschauer, auf eine Karte zu tippen. Dort trennen Sie das Spiel, so daß sich die bezeichnete Karte zwischen beiden Päckchen befindet (Abb. 31). Durch Druck beider Hände - einmal von unten nach oben, einmal von oben nach unten - drehen

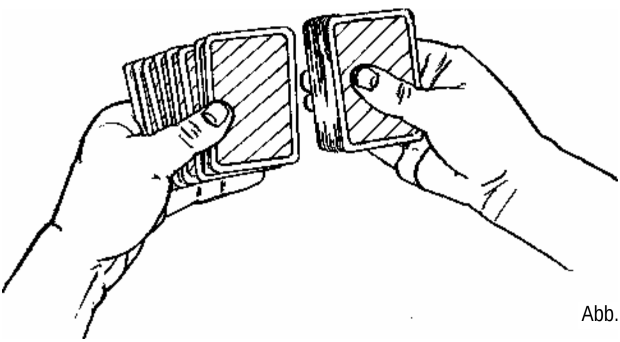
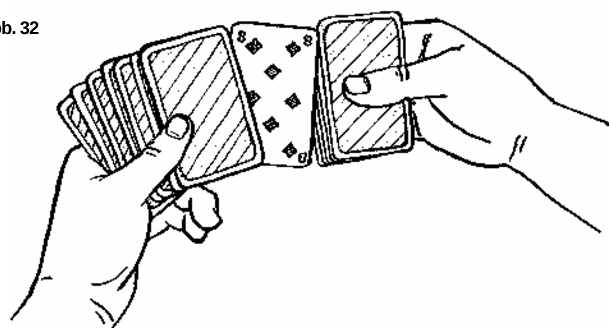


Abb. 31

Abb. 32



Sie die Karte um (Abb. 32). Sie fällt bildoben auf den vorher oberen Spielteil. Der links gehaltene, vorher untere wird aufgelegt. Erklären Sie den Zuschauern, daß die bezeichnete Karte die »Indikatorkarte« ist, die durch ihre Lage eine unbekannte Karte bestimmt. Der Zuschauer soll die Karte unter ihr herausnehmen, und das ist die forcierte.

Wenn Sie bei dieser Methode die Forcierkarte als unterste des Spieles legen, dann wird die Sache noch logischer, die Indikatorkarte liegt dann Bild gegen Bild mit der gewählten.

Nach dieser Methode können Sie auch zwei Karten wählen lassen. Eine davon ist die oberste, die andere die unterste des Spieles. Nach der Wahl nimmt der Zuschauer die Karten rechts und links der Indikatorkarte heraus.

Forcieren durch Abheben

Diese Methode habe ich bereits im 2. Kapitel bei dem Trick »Zwei auf einen Streich« beschrieben, lesen Sie bitte dort noch einmal nach.

Forcieren unter dem Tuch

Das ist ebenfalls ein Forcieren durch Abheben, wobei der Vorgang durch ein Tuch verdeckt wird. Das Tuch ermöglicht es Ihnen, die Forcierkarte unauffällig an die gewünschte Stelle zu bringen. Legen Sie sie rückenoben auf den Tisch, darüber kommt das Tuch, ein sauberes, undurchsichtiges Herrentaschentuch. Ein Zuschauer kann das Spiel mischen, Sie nehmen es ihm aus der Hand und legen es auf den Tisch. Da Sie gleichzeitig das Tuch wegziehen, kommt das Spiel auf die Forcierkarte, die damit die unterste wird. Zeigen Sie das Tuch vor, weisen Sie besonders darauf hin, daß es undurchsichtig ist, so daß man auf keinen Fall etwas durch das Tuch hindurch erkennen kann. Dann legen Sie das Spiel in Ihre linke Hand und decken das Tuch darüber. Unter Deckung des Tuches drehen Sie das Spiel um, so daß es jetzt mit der Bildseite nach oben zeigt. Bitten Sie den Zuschauer, durch das Tuch hindurch ein beliebig starkes Kartenpäckchen vom Spiel abzuheben. Sobald er das getan hat, drehen Sie den in Ihrer Hand verbliebenen Spielrest um - das herunterhängende Tuch deckt diesen Vorgang - und bringen ihn zum Vorschein. Das abgehobene Kartenpäckchen soll der Zuschauer in das Tuch einwickeln. Erst einige Zeit später, wenn die Karte benötigt wird, lassen Sie ihn das Päckchen wieder auswickeln. Die unterste Karte ist die, bei der er abgehoben hat - so glaubt er wenigstens. Diese Karte soll er sich merken, es ist die forcierte.

Auf gewünschter Zahl

Legen Sie die Forcierkarte als 19. ins Spiel. Bei der Vorführung bitten Sie einen Zuschauer, eine Zahl bis 20 zu nennen, aber: »... möglichst hoch, damit die Sache interessant wird!« Nennt der Zuschauer 19 (diesen Glücksfall gibt es tatsächlich!), überreichen Sie ihm das Spiel und lassen ihn selbst abzählen. Bei 18 zählen Sie ab und legen die nächste auf den Tisch. Bei allen anderen Zahlen demonstrieren Sie zunächst, was der Zuschauer machen soll. Stellen Sie in Gedanken die Differenz von der Zuschauerzahl zu 19 fest. Hat z.B. der Zuschauer 13 genannt, dann ist die Differenz zu 19 in diesem Fall sechs. Diese Zahl nehmen Sie als Beispiel für Ihre Demonstration. Sagen Sie also: »Zählen Sie bitte bis zu Ihrer gewünschten Zahl ab. Hätten Sie z.B. sechs gewünscht, dann würden Sie einzeln sechs Karten nacheinander auf den Tisch legen.« Und dabei tun Sie genau das, "was Sie sagen, zählen also sechs Karten einzeln übereinander auf den Tisch. Das Spiel legen Sie dann auf die abgezählten Karten, überreichen es dem Zuschauer und fragen dabei scheinheilig: »Welches war doch gleich Ihre gewünschte Zahl? 13? Dann bitte ich Sie, jetzt 13 Karten abzuzählen, die letzte nehmen Sie sich.« Und damit bekommt der Helfer die zu forcierende Karte in die Hand.

Bild gegen Bild

Bei dieser Methode forcieren Sie gleich zwei Karten auf einmal. Der Trick ist so stark, daß Sie ihn als selbständiges

Kunststück einsetzen können, als eine Voraussage, er wirkt fast wie Hellsehen!

Stellen Sie sich folgendes vor: Der Magier mischt das Kartenspiel, dann überreicht er es einem Zuschauer, der es hinter seinen Rücken nimmt. Dort hebt er irgendwo ab und legt die beiden Hälften mit den Bildseiten gegeneinander, dann bringt er das Spiel wieder nach vorn. Der Magier steht abseits, er konzentriert sich, und schon kann er die beiden Karten nennen, die mit den Bildseiten gegeneinander liegen.

Und so wird es gemacht: In einem unbeobachteten Moment drehen Sie die unterste Karte des Spieles um, die beiden Bild gegen Bild liegenden Karten merken Sie sich. Bei der Vorführung mischen Sie das Spiel zunächst einmal gründlich durch, wobei die untersten beiden Karten an ihrem Platz bleiben müssen. Das geht ganz einfach: Wenn Sie beim Mischen die ersten Karten vom Spielrücken abziehen, greift Ihr linker Mittelfinger um die Bildseite des Spieles herum und schiebt ein kleines Kartenpäckchen - mindestens zwei Karten - von der Bildseite mit ab. Dieses Päckchen kommt dadurch automatisch wieder nach unten.

Jetzt händigen Sie das Spiel dem Zuschauer aus, der es hinter seinen Rücken nehmen, dort abheben und beide Hälften mit den Bildseiten zusammenlegen soll. Schon ist alles geschehen, und Sie können die Karten nennen, die Sie sich am Anfang gemerkt haben.

Die Sache liest sich irgendwie simpel, aber probieren Sie sie nur einmal aus, es ist eins der besten, einfachsten und undurchschaubarsten Karten-errate-Kunststücke, die ich kenne!

Das gelegte Spiel

Wenn alle oder ein großer Teil Spielkarten in einer ganz bestimmten Reihenfolge liegen, spricht man vom »gelegten Spiel«. Viele nahezu unglaubliche Effekte lassen sich damit erzielen. Bei einem perfekt gelegten Spiel genügt Ihnen ein Blick auf die unterste Karte, und schon können Sie die Lagezahl jeder beliebigen Karte angeben oder umgekehrt bei gegebener Zahl die dort liegende Karte nennen. Aber das ist schon höhere Kartenkunst, wir wollen uns vorerst mit einfacheren Methoden begnügen.

Ein gelegtes Spiel können Sie nach Belieben abheben - einfach, nicht doppelt oder dreifach -, an der eigentlichen Reihenfolge ändert sich nichts. Man spricht deshalb auch von einem »Rosenkranz« (s. weiter hinten). Wenn Sie sich vorher die unterste Karte gemerkt haben und beim letzten Mal so abheben, daß sie wieder die unterste wird, haben Sie exakt die gleiche Reihenfolge. Einfacher ist es, wenn Sie die oberste Karte Ihres gelegten Spieles zu einer kurzen machen (s. 3. Kapitel). Nach mehrmaligem Abheben rauschen Sie einmal, trennen bei der kurzen Karte, heben dort ab, und schon stimmt es wieder.

Mischen können Sie ein gelegtes Spiel natürlich nicht. Allenfalls Charlier-Mischen (s. 4. Kapitel) ist noch möglich, da das ja nur ein fortlaufendes Abheben ist. Bei manchen Kunststücken muß nur ein Teil des Spieles gelegt sein. Da können Sie dann den ungelegten Teil reell mischen und hinterher an die alte Stelle zurücklegen. Ich werde bei passender Gelegenheit noch auf

diese Methode zurückkommen. Zumeist wird der erste Trick in einem Kartenprogramm mit einem gelegten Spiel ausgeführt, danach wird das Spiel gemischt und dann normal "weitergezaubert. Oder Sie vertauschen während des Programms das bisher benutzte Spiel mit einem gelegten, auch darauf komme ich später noch zurück.

Ein fantastisches Erraten

Bei diesem Trick ist nur die obere Hälfte des Spieles gelegt. Ganz oben liegt eine beliebige Kreuzkarte, darunter immer zwei Karten gleichen Wertes, von denen die untere eine Kreuzkarte ist. Das könnte z.B. so aussehen:
Kreuz Acht (oberste Karte) - Pik Sieben - Kreuz Sieben - Karo Dame - Kreuz Dame - Herz König — Kreuz König - Karo Neun - Kreuz Neun - Pik Zehn - Kreuz Zehn - Herz Bube - Kreuz Bube - Spielrest.
Dieses Spiel können Sie unbesorgt offen ausfächern, es wird nichts Verdächtiges zu sehen sein. Sie können auch mischen. Halten Sie dabei die Karten mit der Bildseite nach oben, dann mischen Sie auf ganz normale Weise die knappe Hälfte des Spieles ab. Die abgemischten Karten legen Sie wieder auf den Spielrest zurück (normalerweise legt man sie drunter!). Nun drehen Sie das Spiel wieder rückenoben, legen die oberste Karte nach unten und überreichen es einem Zuschauer.
Er soll eine beliebige Anzahl Karten einzeln übereinander auf den Tisch zählen, aber nicht mehr als die

Spielhälfte (genauer: nicht mehr als 14 Karten!). Sie zählen mit und geben Ihre weiteren Anordnungen entsprechend. Bildet die Anzahl der abgezählten Karten eine gerade Zahl, dann muß der Zuschauer die oberste der abgezählten nehmen, ist es eine ungerade Anzahl, dann nimmt er die nächste Karte, also die oberste des Restspieles. Diese Karte steckt er unbesehen in die Tasche. Die abgezählten Karten kommen auf das Spiel zurück, dieses wird schön egalisiert. Ein anderer Zuschauer darf einmal abheben, der abgehobene Teil wird auf den Tisch gelegt, der vorher untere kommt quer darüber (Abhebeforce).

Wiederholen Sie noch einmal, was geschehen ist: Ein Zuschauer hat sich völlig frei eine Karte genommen, ein anderer hat das Spiel an beliebiger Stelle geteilt. In beiden Fällen hatten Sie selbst überhaupt keine Chance, den Willen der Zuschauer irgendwie zu beeinflussen. Nun legt der erste Zuschauer seine Karte verdeckt auf den Tisch. Sie decken die Karten an der Trennstelle auf; schlagen Sie zunächst die obere Spielhälfte um, man sieht eine Kreuzkarte (in unserem Beispiel Kreuz Acht), also ist die Karte des ersten Zuschauers eine Kreuzkarte! Jetzt decken Sie die obere des anderen Päckchens auf, und man sieht z.B. die Pik Zehn. Diese Karte gibt den Wert der gewählten an, also zehn. Die Karte des Zuschauers muß demnach die Kreuz Zehn sein, was durch Umdrehen bestätigt wird.

Der Zuschauer zaubert

Dieser Trick hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem vorherigen, nur geht es diesmal nicht um das Erraten einer Karte, sondern um eine Kartenanzahl. Ein Zuschauer hebt eine beliebige Anzahl Karten ab, aus dem Restspiel wählt er zwei beliebige Karten und addiert deren Werte. Die erhaltene Summe entspricht genau der Anzahl der abgehobenen Karten!

Im Prinzip ist es gar nicht möglich, daß eine frei abgehobene Anzahl Karten mit den addierten Werten zweier ebenfalls frei gewählter Karten übereinstimmt. Aber ein gelegtes Spiel und eine äußerst raffinierte Force machen das Unmögliche möglich.

Sie benötigen diesmal ein Spiel mit 52 Blatt (Romme, Bridge, Poker). Wieder ist die obere Spielhälfte gelegt, wobei diesmal die Farben keine Rolle spielen, es kommt nur auf die Werte an. Oben liegen zwei beliebige Karten, dann folgen zwei Asse, eine Zwei, ein Bube, eine Drei, eine Dame, ein König, eine Vier, zwei Fünfen, zwei Sechsen, zwei Sieben, zwei Achten, zwei Neunen, zwei Zehnen, zwei Asse und dann der Rest des Spieles. Hier eine Übersicht in Kurzfassung:

X – X – A – A – 2 – B – 3 – D – K – 4 – 5 – 5 – 6 – 6 – 7 - 7 – 8 – 8 – 9 – 9 – 10 – 10 – A – A - Spielrest.

Vorführung: Legen Sie das Spiel vor einem Zuschauer auf den Tisch, dann entfernen Sie sich etwas und geben Ihre Anweisungen. Zunächst einmal soll er ein Päckchen Karten abheben, aber weniger als die Hälfte, und vorerst zur Seite legen.

Vom Rest soll er eine beliebige Anzahl Karten einzeln

nacheinander verdeckt auf den Tisch zählen, so daß sich ein zweites Kartenpäckchen bildet. Die jetzt noch nicht verwendeten Karten werden beiseite gelegt, sie werden nicht mehr benötigt. Die soeben abgezählten nimmt der Zuschauer wieder auf und bildet daraus zwei Päckchen, indem er die Karten abwechselnd nach links und rechts austeilt. Die obersten Karten dieser so entstandenen Päckchen werden aufgedeckt und ihre Werte addiert. Weisen Sie darauf hin, daß ein Bube zwei zählt, eine Dame drei und ein König vier. Die Asse können zwei verschiedene Werte haben: Hat der Zuschauer nur ganz wenige Karten abgehoben, dann wird das As als eins gezählt, wurde aber ein dickes Päckchen gebildet, dann zählen Sie es als elf. In den meisten Fällen wird allerdings gar kein As dabei sein. Jetzt lassen Sie die vorher abgehobenen Karten nachzählen, ihre Anzahl stimmt genau mit den Werten der beiden aufgedeckten Karten überein. Und das klappt immer! Raffiniert, nicht wahr?!

Das Supergedächtnis

Ein Zuschauer entnimmt dem Spiel eine Karte, Sie sehen das Spiel nur einmal durch, und schon können Sie sagen, welche fehlt! Es gibt Methoden der Mnemotechnik, mit deren Hilfe Sie diesen Effekt ganz reell vorführen können - wir lernen später eine davon kennen -, aber bei dieser Ausführung brauchen Sie keine Gehirnarbeit zu leisten, das gelegte Spiel nimmt Ihnen alle Arbeit ab.
Diesmal verwenden Sie ein Spiel nach dem Muster

»entfernte Paare«. Unter einem Paar versteht man immer zwei Karten gleicher Farbe und gleichen Wertes, z.B. Kreuz Sieben und Pik Sieben oder Herz Bube und Karo Bube. Um sich so ein Spiel zu legen, mischen Sie es zunächst einmal gründlich, dann legen Sie es aus. Die erste Karte kommt offen auf den Tisch. Suchen Sie die dazu passende Paarkarte heraus und legen Sie sie daneben. War die erste Karte z.B. Pik Dame, dann müssen Sie als zweites Kreuz Dame ablegen. Die nächste Karte kommt wieder auf die erste, die entsprechende Paarkarte auf die zweite. So teilen Sie das ganze Spiel aus. Zuletzt haben Sie zwei Stapel mit je 16 Karten, die genau in der gleichen Reihenfolge liegen, nur die Kartensymbole sind ausgetauscht. Legen Sie beide Päckchen zusammen; die Paarkarte jeder beliebigen Karte liegt jetzt genau 16 Karten weiter, daran ändert auch Abheben oder Charlier-Mischen nichts. Dieses Spiel können Sie ganz unbesorgt offen vorblättern, niemand wird irgend etwas Verdächtiges entdecken.

Bei der Vorführung lassen Sie das Spiel mehrmals abheben. Zuletzt legen Sie es vor einem Zuschauer auf den Tisch, lassen ihn noch einmal abheben, die oberste Karte abnehmen und in die Tasche stecken. Sie nehmen das Spiel an sich und blättern es von der Bildseite her durch. Dabei behaupten Sie, daß Sie imstande sind, sich jede Karte einprägen zu können. In Wirklichkeit zählen Sie die Karten. Wichtig ist für Sie nur die 16. von der Bildseite her, die Paarkarte dieser Karte hat der Zuschauer in der Tasche. Sehen Sie als 16. also Karo Neun, dann hat der Zuschauer Herz Neun genommen. Blättern Sie das Spiel ruhig bis zu Ende durch, be-

vor Sie den Kartennamen verkünden - und jeder wird Sie ob Ihrer enormen Gedächtnisleistung bewundern.

Der Rosenkranz

Das ist die ideale und am häufigsten benutzte Form eines gelegten Spieles. Die Karten bilden hierbei eine fortlaufende ununterbrochene Kette, die sich zu einem Kreis schließt. Jede Karte hat ihren bestimmten Platz, den Sie natürlich kennen müssen. Auch die Farben wechseln in gleichbleibender Folge. Bei 52 Blatt geht das problemlos, bei 32 Blatt gibt es an vier Stellen Farbunterbrechungen. Ich verwende die Legeart nach Dr. Wilsmann. Die Reihenfolge basiert auf dem Merkspruch: zehn Könige, neun Damen, acht Buben, sieben Asse; und die Farbfolge ist Kreuz - Karo - Pik - Herz. Das schnelle Sortieren geht wie folgt: Legen Sie die 32 Karten in acht Päckchen zu je vier gleichen Karten aus, im ersten liegen die vier Zehnen, im zweiten die Könige, es folgen die Neunen, Damen, Achten, Buben, Sieben und Asse. Nun nehmen Sie nacheinander von jedem Päckchen eine Karte herunter und legen sie übereinander auf den Tisch. Dabei achten Sie auf die Farbfolge Kreuz — Karo — Pik - Herz. Die erste Karte ist also Kreuz Zehn, sie wird später die Rückenkarte des Spieles. Darauf kommt Karo König, gefolgt von Pik Neun, Herz Dame, Kreuz Acht, Karo Bube, Pik Sieben und Herz As. Auf ein As folgt jeweils die Zehn gleicher Farbe, jetzt also Herz Zehn. Weiter geht es mit Kreuz König, Karo Neun usw. Die Bildseitenkarte ist dann Kreuz As.

Ich möchte hier aber ausdrücklich betonen, daß es nicht auf die Legeart ankommt. Wenn Sie bereits ein anderes System benutzen, ändern Sie es nicht! Wichtig ist nur, daß Sie das verwendete gut beherrschen. Sie müssen es nicht auswendig lernen, Sie müssen nur genau wissen, welche Karte welcher folgt. Zu diesem Wilsmann-Spiel gibt es sogar eine Methode, jede Karte des Spieles zu berechnen, wenn man nur die unterste kennt. Aber erstens ist das nicht ganz einfach, und zweitens weisen Tricks dieser Art die Zuschauer direkt darauf hin, daß ein gelegtes Spiel verwendet wird. Und dieser Verdacht darf niemals aufkommen! Setzen Sie das gelegte Spiel bitte sparsam ein, für ein bloßes Ziehenlassen mit nachfolgendem Erraten wäre die Methode viel zu aufwendig. Innerhalb einer Kartenkombination wird sie allerdings hin und wieder gebraucht, deshalb hier eine kurze Anleitung.

Fächern Sie das Spiel einem Zuschauer vor, er zieht eine Karte. Sie schieben den Fächer wieder zusammen, legen aber dabei den linken Kleinfinger an der Stelle ins Spiel, wo die Karte entnommen wurde. Während sich der Zuschauer seine Karte ansieht, heben Sie dort spielerisch ab. Dann egalisieren Sie das Spiel auf dem Tisch, und dabei werfen Sie einen unauffälligen Blick auf die unterste Karte. Schon wissen Sie, welche der Zuschauer gewählt hat, es ist die in Ihrem System der soeben gesehenen folgende. Sehen Sie also beim Wilsmann-Spiel die Kreuz Acht, dann hat der Zuschauer den Karo Buben gezogen. Wenn die entnommene Karte später auf das Spiel aufgelegt wird, ist die alte Reihenfolge 'wiederhergestellt. Wie man dieses heimliche

Anschauen raffiniert tarnen kann, zeigen die nächsten beiden Trickbeispiele.

Auch den Trick »Das Supergedächtnis« können Sie mit dem Rosenkranzspiel vorführen. In diesem Fall verrät Ihnen bereits die unterste Karte die vom Zuschauer entnommene, und Sie brauchen nicht erst bis 16 zu zählen. Aber bitte, sehen Sie zuerst das Spiel komplett durch, wobei Sie große Gedankenarbeit mimen, nur dann haben Sie den gewünschten Erfolg.

Vorher aufgeschrieben

Dieser Trick meines Freundes Rolf Andra ist ein schönes Beispiel dafür, wie man das gelegte Spiel anwenden kann. Halten Sie das Spiel hinter Ihren Rücken, ein Zuschauer darf dort einen beliebig großen Teil Karten hochheben, umdrehen, die sichtbar gewordene Karte merken und diese auch einigen anderen Zuschauern zeigen. Dann mischt er sofort das abgehobene Päckchen. Sie bringen den Spielrest nach vorn und mischen ihn ebenfalls gründlich durch. Das komplette Spiel wird ins Etui zurückgegeben oder in die Tasche gesteckt. Nun nehmen Sie eine Schiefertafel und Kreide zur Hand und schreiben etwas auf. Der mitwirkende Zuschauer schreibt danach seine nur in Gedanken genommene Karte auf die andere Seite der Tafel. Halten Sie die Tafel so, daß alle Zuschauer das Geschriebene lesen können. Dann weisen Sie darauf hin, daß Sie vorher ebenfalls etwas auf die Tafel geschrieben haben, dann drehen Sie sie um. Auf der anderen Seite steht der gleiche Kartenname!

Sie wissen bereits, daß ein gelegtes Spiel verwendet wird, aber wie kommen Sie zu der nötigen Information? Zunächst einmal bringen Sie das Spiel etwas durcheinander, d.h., Sie mischen nach Charlier, dann halten Sie es hinter den Rücken. Dort hebt der Zuschauer einen Teil ab, merkt sich die unterste Karte und mischt das Päckchen durch. Sie nehmen den Rest nach vorn und mischen ihn ebenfalls. Dabei ziehen Sie die oberste Karte einzeln ab, sie wird dadurch die unterste Ihres Päckchens. Die Karten des Zuschauers werden auf Ihre aufgelegt, das *ganze* Spiel kommt ins Etui zurück. Dabei haben Sie genügend Gelegenheit, einen Blick auf die unterste Karte zu werfen. Die in Ihrem Legesystem vor dieser stehende Karte (also nicht die folgende!) ist die Karte des Zuschauers, diese schreiben Sie auf die Tafel. Wenn der Zuschauer seine Karte auf die andere Seite der Tafel schreibt, weisen Sie nochmals darauf hin, daß die Karte nur »in Gedanken« genommen wurde, daß die Karten sofort gemischt wurden und daß Sie vorher aufgeschrieben haben!

Die erratene Karte

Demonstrieren Sie dem Zuschauer, was er machen soll, während Sie sich vom Tisch abwenden: Legen Sie das Spiel bildoben (!) auf den Tisch, dann heben Sie einmal ab und komplettieren das Abheben. Die jetzt oben liegende sichtbare Karte nehmen Sie herunter, drehen sie um und stecken sie rückenoben in das offene Spiel hinein. Da das nur eine Demonstration war, ziehen Sie die Karte wieder heraus und legen sie aufs

Spiel zurück. Dieses legen Sie auf den Tisch, dann ergreifen Sie das Kartenetui, dem Sie gerade das Spiel entnommen haben, und drehen sich um.

Der Zuschauer tut, wie ihm geheißen. Wenn er fertig ist, setzen Sie Ihre Anweisungen fort: »Und stecken Sie das Spiel bitte ins Etui zurück.« Dabei drehen Sie sich kurz um und überreichen dem Zuschauer das Etui. Das Spiel wird immer noch bildoben auf dem Tisch liegen, und Sie können die jetzt oben liegende Karte mit einem flüchtigen Blick erkennen. Wenden Sie sich sofort wieder ab, die Zuschauer werden hinterher behaupten, Sie hätten überhaupt nichts gesehen!

Da Sie jetzt die unterste Karte kennen, wissen Sie auch, welche der Zuschauer falsch herum ins Spiel gesteckt hat, es ist die im Legesystem folgende. Es liegt nun an Ihnen, dieses Wissen so effektvoll wie möglich zu verkaufen. Vielleicht mimen Sie den Hellseher, halten das Spiel vor die Stirn und erraten die Karte »scheibchenweise«, zunächst die Farbe, dann die Anzahl der Augen.

Oder Sie nehmen ein zweites Spiel, blättern es kurz durch, nehmen die entsprechende Karte heraus und stecken sie falsch herum wieder hinein. Später werden dann beide Spiele ausgestreift.

Hier haben Sie meine Lieblingsmethode: Ich nehme ein zweites Spiel und blättere es den Zuschauern kurz vor, angeblich um zu zeigen, daß es gut gemischt ist. In Wirklichkeit suche ich dabei die betreffende Karte. Dort trenne ich das Spiel und lege die Karten so zusammen, daß die bewußte zur obersten wird. Diese forciere ich einem anderen Zuschauer, und zwar nach

der Methode »Forcieren durch Mischen« (s. 5. Kapitel), dann liegt diese Karte nämlich auch gleich verkehrt herum im Spiel, und Sie haben einen wunderschönen Schlußeffekt, wenn Sie beide Spiele parallel zueinander ausstreifen.

6. Kapitel:

Eine Karte wird gefunden

In den vorangegangenen Kapiteln wurde eine Anzahl von Tricktechniken beschrieben, dazu eine Anzahl auf diesen Techniken basierender Tricks. Von jetzt an sortieren wir die Tricks nach Themen. Wie ich schon im 1. Kapitel schrieb, zählt in den Augen der Zuschauer die Technik überhaupt nicht, sie sehen einzig und allein den Effekt. Dabei ist es selbstverständlich, daß die angewandte Tricktechnik von den Zuschauern nicht erkannt wird, ganz gleich ob es sich um eine primitive oder um eine sehr komplizierte handelt. Im Folgenden werden Sie zu jedem Trickthema verschiedene Methoden kennenlernen; suchen Sie sich die heraus, die Ihnen persönlich am besten liegt. Vergessen Sie die anderen, oder setzen Sie sie zumindest in anderen Programmen ein.

Das erste Thema lautet: »Eine gezogene Karte wird gefunden.« Das ist der einfachste und am häufigsten vorgeführte Kartentrick. Oft sieht man ihn in primitivster Form, wobei der Vorführende lediglich das Spiel durchblättert, eine Karte herausnimmt und diese den Zuschauern mit den Worten präsentiert: »Das war Ihre gezogene Karte!« Daß man dieses Trickthema aber wesentlich interessanter und unterhaltsamer gestalten kann, sollen die nachfolgenden Kunststücke beweisen.

Die abgezählte Karte

Für Laien ist das ein unglaublicher Effekt: Eine gezogene und gemerkte Karte kommt ins Spiel zurück. Der Zuschauer selbst deckt einige Karten auf und zählt deren Wert entsprechend eine Anzahl Karten ab. Als letzte erscheint seine gemerkte Karte!

Sie nehmen das gut gemischte Spiel zur Hand und schieben die oberste Karte etwas zur Seite. Wenn Sie das Spiel kurz mit der Bildseite nach oben drehen und einen Blick darauf werfen, können Sie gleichzeitig die unterste und die oberste Karte erkennen. Beide Werte zusammenaddiert sollten ungefähr zehn ergeben, neun und elf gehen auch noch. Weicht das Ergebnis zu stark ab, dann heben Sie nochmals ab oder legen einige Karten um. Nehmen wir an, oben liegt eine Dame, unten eine Sieben, der Gesamtwert ist zehn.

Sollte Ihre Tätigkeit beim Zuschauer Verdacht erregt haben, so zerstreuen Sie diesen, indem Sie das Spiel noch einmal mischen. Dabei haben Sie nur darauf zu achten, daß Sie die erste und die letzte Karte einzeln abziehen, dann liegt hinterher die Dame oben und die Sieben unten. Nun blättern Sie die Karten einem Zuschauer vor mit der Bitte, eine Karte zu ziehen und sich zu merken. Bei diesem Vorblättern zählen Sie mit und halten nach der zehnten Karte (die vom Zuschauer gezogene nicht mitzählen!) eine Lücke. Ergeben die beiden vorbereiteten Karten ein anderes Ergebnis als zehn, z.b. neun, dann müssen Sie natürlich neun Karten abzählen!

Egalisieren Sie das Spiel, dabei heben Sie schon die ab-

getrennten zehn Karten hoch. Der Zuschauer legt seine Karte ein, Sie geben die hochgehobenen Karten darauf. Jetzt sollten Sie unbedingt wenigstens einmal falsch abheben (s. 4. Kapitel), dann legen Sie das Spiel auf den Tisch, und der Zuschauer arbeitet allein weiter.

Von dem verdeckt liegendem Spiel hebt er ungefähr zwei Drittel nach rechts ab. Das liegen gebliebene kleinere Päckchen wird umgedreht, die Dame wird sichtbar. Da Dame dem Wert drei entspricht, zählt der Zuschauer von dem anderen Päckchen drei Karten einzeln verdeckt auf den Tisch und dreht dann die drei Karten um. Es wird die Sieben sichtbar. Also zählt der Helfer jetzt sieben Karten verdeckt neben die beiden bereits daliegenden Päckchen. Wird dieses dritte Paket umgedreht, so wird eine beliebige Karte sichtbar, z.B. ein König. Dem Wert dieser Karte entsprechend zählt der Zuschauer noch einmal vier Karten ab, diesmal unterhalb der bereits daliegenden Päckchen (Abb. 33), dreht aber diese Karten vorerst noch nicht um.

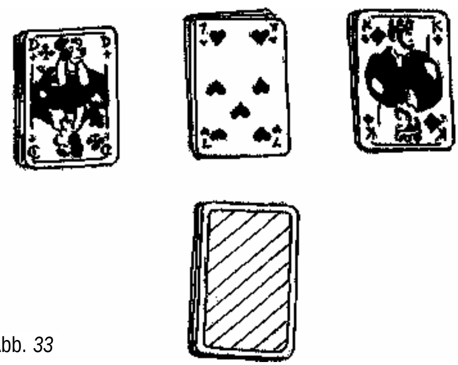


Abb. 33

Erklären Sie den Zuschauern noch einmal, daß alle vom Zuschauer selbst abgezählten Päckchen durch willkürliches Abheben und die dadurch zufällig gewählten Karten entstanden sind. Dann lassen Sie ihn seine zu Beginn gemerkte Karte nennen und drehen das letzte Päckchen um, seine Karte starrt ihm ins Gesicht!

Astrologie

Mit Hilfe angeblicher simpler astrologischer Berechnungen findet der Vorführende die gewählte Karte und errät sie auch. Sie müssen die gezogene Karte zur zweiten von oben machen. Bei mir geht das so: Nachdem sich der Zuschauer die Karte gemerkt hat, mische ich das Spiel ganz langsam und bitte ihn, seine Karte irgendwo während des Mischens ins Spiel zu legen. Sobald das geschehen ist, ziehe ich noch eine weitere Karte normal ab und mache mit der nächsten Injog, lasse sie also hinten etwas überstehen, dann mische ich normal weiter. Wenn ich nach dem Mischen das Spiel von unten erfasse, schiebe ich mit dem Daumen die Injogkarte hoch und bilde unter ihr einen Spalt (s. 4. Kapitel). Bis dorthin mische ich ganz normal ab, den Rest werfe ich drauf. Jetzt liegt die Karte des Zuschauers an zweiter Stelle von oben.

Die weitere Vorführung verläuft ganz automatisch, Sie müssen sich nur die Reihenfolge der einzelnen Handlungen einprägen. Zunächst werden einige simple astrologische Fakten festgestellt.

Wieviel Tage hat ein normales Jahr? 365! Sie stellen diese Zahl bildlich dar, indem Sie zunächst drei Karten auf den Tisch zählen, daneben sechs und dann noch einmal fünf. Die Karten werden immer einzeln verdeckt vom Spiel abgenommen und kommen übereinander auf den Tisch, sie werden also umgezählt. Werfen Sie dabei die zweite Karte, also die mittlere des ersten Päckchens (das ist die gemerkte), etwas zur Seite, so daß sie etwa zwei Zentimeter über der unter ihr liegenden hervorguckt. Die Päckchen nehmen Sie von links nach rechts zusammen und legen sie auf das Spiel zurück. Dabei kippen Sie die Karten etwas an, so daß Sie den Index der hervorstehenden Karte erkennen können. Bitte jetzt einmal falsch abheben.

Wieviel Wochen hat ein Jahr? 52! Dementsprechend zählen Sie fünf Karten auf den Tisch und daneben noch einmal zwei. Legen Sie die Päckchen diesmal von rechts nach links zusammen, also die zwei Karten auf die fünf und alle zusammen aufs Spiel. Wieder falsch abheben.

Wieviel Monate hat ein Jahr? Zwölf! Zwölf Karten zählen Sie einzeln übereinander auf den Tisch und legen sie aufs Spiel zurück.

Und wieviel Tage hat eine Woche? Sieben! Stimmt, also werden noch einmal sieben Karten einzeln abgezählt und aufs Spiel zurückgelegt. Die gezogene Karte liegt jetzt oben! (Diese tolle Methode hat mein Freund Rolf Andra ausgeknobelt.)

In welchem Monat sind Sie geboren? Im Mai! Das ist der fünfte Monat, es werden also fünf Karten abge-

zählt, und das Päckchen wird dem Zuschauer hingeschoben.
Jetzt bitte noch Ihr volles Geburtsdatum, ohne Jahr! Aus dem Datum »errechnen« Sie nun die Karte, die Sie am Anfang erspäht haben. Lassen Sie dabei Ihrer Fantasie freien Lauf, je verrückter die Rechnung ist, desto mehr werden sich Ihre Zuschauer amüsieren. Als Höhepunkt darf dann der Zuschauer das letzte Päckchen umdrehen, seine Karte wird sichtbar!

Die beiden Zufallskarten

Unter nahezu unmöglichen Bedingungen findet der große Magier die beiden von den Zuschauern gedachten Karten, eine sogar ohne hinzusehen, unter dem Tisch.
Sie verwenden ein Spiel mit einer diagonal gekürzten Leitkarte (s. 3. Kapitel), die sich zu Beginn irgendwo im Spiel befindet. Beginnen Sie mit einer Demonstration: »Wenn *wir* ein Kartenspiel abheben, ergeben sich zwei sogenannte Zufallskarten.« Dabei heben Sie etwa die Hälfte des Spieles hoch, drehen sie um, deuten auf die sichtbar gewordene Karte und sagen: »... und zwar diese...«, dann deuten Sie auf die obere Karte des liegengebliebenen Paketes und sagen »... und diese«. Das abgehobene Päckchen legen Sie wieder zurück und mischen das Spiel kurz durch. »Um zwei solche Zufallskarten soll es sich jetzt handeln.« Dabei rauschen Sie einmal, finden die kurze Karte und heben dort so ab, daß Ihre Leitkarte die oberste wird. Dann stoßen

Sie das Spiel noch einmal auf dem Tisch glatt, wobei Sie einen Blick auf die unterste Karte erhäschen, das ist Ihre zweite Leitkarte.

Legen Sie das Spiel vor einem Zuschauer auf den Tisch, das ist Zuschauer Nr. 1. der rechts neben ihm sitzende ist Nr. 2. Sie wenden sich ab und geben Ihre Anweisungen:

Zuschauer Nr. l hebt einen Teil des Spieles hoch und dreht diesen um, so daß alle die sichtbar gewordene erste Zufallskarte sehen können, dann legt er das Paket verdeckt auf den Tisch und hebt einmal ab. Zuschauer Nr. 2 nimmt den Spielrest und zeigt die zweite Zufallskarte vor, die oben auf diesem Päckchen liegt. Die Karte kommt zurück, und auch dieses Päckchen wird einmal abgehoben, bevor es auf das andere zurückgelegt wird.

Jetzt wenden Sie sich wieder dem Geschehen zu, ergreifen das Spiel und gehen mit ihm unter den Tisch. Ein Rauschen genügt, und Sie haben die kurze Karte gefunden, Sie wissen ja, daß sie in der unteren Hälfte des Spieles liegt. Die über ihr liegende Karte nehmen Sie heraus und legen sie verdeckt vor den Zuschauer Nr. 1. Wenn Sie das Spiel wieder in Sicht gebracht haben, heben Sie noch einmal etwa in der Mitte ab. Jetzt wenden Sie die Bildseite zu sich und schlagen einen Fächer. Da Sie wissen, daß sich Ihre gemerkte Leitkarte in der unteren Spielhälfte befindet - sie kam durch das Abheben dorthin -, können Sie sie schon beim Fächerschlagen erspähen und sich die Karte vor ihr merken. Sofort drehen Sie den Kartenfächer mit der Bildseite zum Zuschauer Nr. 2 und fragen ihn, ob er

seine Karte sehen könne. Meist braucht er eine gewisse Zeit, bis er sie findet. Dann konzentriert er sich auf die Karte, und Sie erraten sie. Zuschauer Nr. l dreht die vor ihm liegende Karte um und findet natürlich seine gemerkte Zufallskarte.

Unwahrscheinlich

Das ist ein Trick, bei dem der Vorführende das Spiel gar nicht in die Hand nimmt. Ein Zuschauer mischt es, dann nimmt er sich eine Karte heraus, die er sich merkt. Nun hebt er das Spiel irgendwo ab und legt die gemerkte Karte wieder ein. Das Spiel teilt er in sechs Päckchen aus und sucht sich das heraus, in dem seine Karte liegt. Nach Anweisung des Zauberers legt er Karten aus diesem Päckchen ab, bis nur noch eine einzige übrig ist. Und das ist ausgerechnet seine gedachte Karte.

Dieser Trick gehört zur Kategorie der sogenannten »Schatztricks«. Wie schon der Name sagt, kommt es diesmal nicht auf Fingerfertigkeit an, sondern auf ein möglichst genaues Schätzen. Der Zuschauer hat also gemischt, dem Spiel eine Karte entnommen und sich gemerkt. Nun soll er einen Teil der Karten hochheben, die gemerkte Karte einlegen und die abgehobenen Karten wieder drauflegen. Dabei drehen Sie sich um, um zu schätzen, an welcher Stelle der Zuschauer etwa abgehoben hat. In der Regel wird in der Mitte abgehoben. Sie lokalisieren grob: Die Karte liegt jetzt an zwölfter bis 18. Stelle oder an zehnter bis 15. Wenn der Zu-

schauer das Spiel in mehrere Päckchen austeilt - immer eine Karte nach der anderen, schön der Reihe nach -, so kommt die Karte an eine ganz bestimmte Stelle zu liegen. Bei der Schätzung zwölfter bis 18. und sechs Päckchen ist es die dritte in einem der Päckchen. Bei zehnter bis 15. lassen Sie nur fünf Päckchen auslegen, die Karte liegt dann an dritter Stelle von unten in einem davon.

Sollte die Karte etwa zwischen achter und 14. Stelle liegen, dann ergibt sich bei sechs Päckchen die Möglichkeit, daß sie in den ersten beiden Päckchen an dritter Stelle liegt, in den letzten vier dagegen an zweiter. Probieren Sie es aus, dann wissen Sie, was gemeint ist. Beachten Sie dabei auch, daß bei Skatspielen mit 32 Blatt in den ersten beiden Päckchen sechs Karten liegen, in den anderen nur fünf.

Der Zuschauer muß nachschauen, in welchem Päckchen seine Karte liegt (dabei darf er die Reihenfolge der Karten nicht verändern!), und dieses mit der Rückseite nach oben leicht auffächern. Sie sagen ihm, welche Karten er weglegen soll, also die unterste, dann zwei von oben, dann noch eine von unten, bis nur noch eine übrig ist. Jetzt nennt er seine Karte und dreht die letzte um.

Eine von sechsen

Das ist eine Variante des Schätztricks. Sie hat den Nachteil, daß der Vorführende selbst aktiv mitwirkt, der Zuschauer also nicht alles allein macht. Dafür hat sie aber

den großen Vorteil, daß die Vorführung einfacher ist, man braucht sich nicht soviel zu merken, außerdem kann der Zuschauer nichts durcheinander bringen. Der Zuschauer mischt das Spiel und legt es auf den Tisch. Dann hebt er ab, schaut sich die untere Karte des abgehobenen Päckchens an und legt dieses wieder zurück. Nun nehmen Sie das Spiel zur Hand und heben zweimal ab. Wenn Sie sich bemühen, genau die Mitte zu treffen, verändert sich bei zweimaligem Abheben nichts. Wollen Sie ganz auf Nummer Sicher gehen, dann heben Sie falsch ab. Beim dritten Mal heben Sie dort ab, wo auch der Zuschauer abgehoben hatte, d.h., Sie bemühen sich, die gleiche Stelle zu treffen, lassen dann aber zwei oder drei Karten zurückfallen. Ihr abgehobenes Päckchen muß auf alle Fälle um ein geringes kleiner sein als das des Zuschauers. Komplettieren Sie das Abheben, dann nehmen Sie das Spiel hinter den Rücken.

Jetzt beginnt Ihre geheime Tätigkeit. Sie nehmen eine Karte vom Spielrücken und vier oder fünf von unten. Diese Karten bringen Sie nach vorn, halten sie dem Zuschauer vors Gesicht und fragen, ob seine Karte dabei ist. Sagt er nein, werden die sechs Karten abgelegt, und der Vorgang wird wiederholt. Immer nehmen Sie eine Karte vom Spielrücken und fünf von der Bildseite. Das wiederholt sich so lange, bis der Zuschauer »Ja« sagt. Da Sie genau wissen, welche Karte Sie vom Spielrücken genommen haben, können Sie ihm diese als seine gedachte präsentieren. Aber machen Sie das spannend, indem Sie die Karten verdeckt auf den Tisch legen und dann etwas durcheinander bringen. (Ach-

tung! Nicht die richtige verlieren!) Nun tasten Sie über die Karten, bis Sie sich für eine entscheiden und diese - die richtige - umdrehen.

Das australische Zählen

Warum es so heißt, weiß ich auch nicht, aber »The Australian Count« ist nun mal zu einem feststehenden Begriff in der internationalen Fachliteratur geworden. Man versteht darunter ein Abzählen der Karten, bei dem immer eine unter das Spiel und die nächste auf den Tisch gelegt wird. Das wird so lange wiederholt, bis nur noch eine Karte übrig ist - natürlich die gewählte. Es gibt die unterschiedlichsten Varianten zu diesem Thema, sie haben alle gemeinsam, daß sie mathematischer Natur sind und dadurch fast von selbst gehen. Sie brauchen also bei der Vorführung nur auf die Reihenfolge der Handlungen zu achten, Ihre Fingerfertigkeit wird nicht strapaziert. Einen Trick zu diesem Thema, Drunter - hin, haben Sie schon im 2. Kapitel kennengelernt, weitere folgen jetzt. Bitte treffen Sie davon eine Auswahl, innerhalb eines Programms können Sie natürlich nur einen Trick davon zeigen.

Die Zuschauer zaubern australisch

Verteilen Sie ein Spiel an zwei Zuschauer, so daß jeder 16 Karten erhält. Sie können auch zwei Spiele verwenden, dann können gleichzeitig vier Zuschauer mitspielen. Jeder Mitarbeiter hat also 16 Karten in der Hand,

die zunächst einmal gemischt werden. Dann sucht sich jeder noch einen Partner, mit dem er den Trick machen kann. Die Karten werden in zwei Päckchen ausgeteilt, immer eine links, eine rechts, eine links, eine rechts usw., bis der Partner »Halt« sagt. Es muß jetzt in jedem Päckchen die gleiche Anzahl Karten liegen, wenn nicht, muß noch eine dazugelegt werden. Ein Päckchen wird weggelegt, am besten in die Tasche gesteckt, es spielt nicht mehr mit. Vom anderen schaut sich der Partner die oberste Karte an und merkt sie sich. Die Karte kommt an ihren Platz zurück, die Restkarten, die der Vorführende noch in der Hand hält, werden draufgelegt, und das ganze Paket wird in die Hand genommen. Und nun wird australisch abgezählt, immer eine drunter - eine hin - eine drunter - eine hin, bis nur noch eine Karte übrig ist. Der Partner nennt seine gedachte Karte, der Mitspieler dreht die letzte um, es ist die richtige!

Das klappt bei allen Mitspielern, ganz gleich, wieviel Karten sie zu Beginn auf den Tisch gelegt hatten. Eine tolle Sache!

Australische Übereinstimmung

Ein Zuschauer wählt eine Kartenfarbe, z.B. Herz, und bestimmt auch eine Farbe für den Magier, z.B. Kreuz. Er sucht jetzt selbst alle Karten dieser beiden Farben heraus, nimmt die Herzkarten zur Hand und gibt Ihnen die Kreuzkarten. Jetzt machen beide das gleiche, australisch zählen, immer eine drunter, eine hin usw. Zuletzt hat jeder noch eine Karte in der Hand. Bisher

ist nichts Besonderes passiert. Aber wenn die beiden letzten Karten umgedreht werden, dann sieht man, daß es zwei gleiche sind, also z.B. die beiden Buben!
Dieser Trick ist hervorragend als »Sympathietest« zu verwenden oder 'wenn Sie einen Zuschauer auf seine »magische Eignung« überprüfen wollen, bevor Sie ihn als Assistenten für einen größeren Kartentrick verwenden. Er geht fast von selbst. Nachdem Sie den Zu schauer aufgefordert haben, alle Herz- und Kreuzkarten getrennt nach Farben herauszusuchen, achten Sie nur auf die erste Herzkarte, die er ablegt. Diese wird nachher die oberste seines Päckchens sein. Nehmen Sie Ihre Kreuzkarten auf, dann heben Sie sie ganz beiläufig einmal ab, natürlich so, daß die gleiche Karte (die Paarkarte) auch bei Ihnen die oberste wird. Alles andere geht von selbst!

Die Geheimzahl

Drei Zuschauer merken sich je eine Karte. Jeder bekommt sechs Karten in die Hand und zählt sie australisch ab. Wundert es noch jemanden, daß jeder seine eigene gedachte Karte übrig behält?
Zu diesem Trick benötigen Sie nur 25 Karten. Schön wäre es, wenn die Zuschauer gar nicht merken würden, daß Sie eine bestimmte Anzahl Karten verwenden. Nehmen Sie das Spiel zur Hand und sagen Sie etwa: »Das sind zuviel, dann dauert es zu lange, legen wir einige weg.« Dabei fächern Sie die Karten leicht aus und nehmen sieben Stück ab. Wenn Sie zunächst vier abschieben und dann noch einmal drei, brauchen Sie

überhaupt nicht zu zählen, und es sieht sehr willkürlich aus. Das Päckchen mit 25 Karten überreichen Sie einem Zuschauer und bitten ihn, sich eine Zahl bis sechs zu denken, soviel Karten vom Spiel wegzunehmen und einzustecken. Vorher soll er aber diese Karten zwei weiteren Zuschauern zeigen, damit auch diese die Zahl kennen, die Geheimzahl!

Die Karten nehmen Sie wieder an sich und zählen dem ersten Zuschauer sechs Karten vor mit der Bitte, sich die Karte zu merken, die an der durch die Geheimzahl bestimmten Stelle liegt. Schieben Sie dabei eine Karte nach der anderen von links nach rechts, ohne die Reihenfolge zu verändern. Die abgezählten sechs Karten kommen unter das Spiel. Der Vorgang wiederholt sich mit dem zweiten und dritten Zuschauer, so daß schließlich drei Karten gemerkt worden sind. Was die Zuschauer nicht wissen: Die gewählten Karten liegen jetzt an siebter, 13. und 19. Stelle von oben. Sie müssen jetzt noch fünf Karten von oben nach unten legen - einzeln oder als Päckchen -, dann kann es -*weitergehen.*

Jeder Mitspieler streckt seine Hand aus, und Sie zählen ihm sechs Karten einzeln darauf, wobei die Karten umgezählt werden; die vorher oberste wird dadurch zur untersten des ersten Päckchens. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt. Jetzt folgt das australische Zählen, Sie kommandieren, die Zuschauer führen es aus, eine drunter - eine hin - Sie wissen schon -, bis jeder nur noch eine Karte in der Hand hält. Bitten Sie den ersten Zuschauer, seine nur gedachte Karte zu

nennen. Er tut es, dann dreht er die Karte in seiner Hand um, es ist die richtige. Das gleiche wiederholt sich bei den anderen beiden Helfern und funktioniert natürlich immer.

Australisch - perfekt

Bei diesem Trick fragt man sich selbst, wieso er eigentlich immer funktioniert, obwohl doch jedesmal eine andere Zahl gewählt wird.

Ein Zuschauer denkt sich eine Zahl bis 15, nimmt sich die entsprechende Anzahl Karten vom Spiel und steckt sie ein. Dabei haben Sie sich abgewendet, so daß Sie nichts sehen konnten. Jetzt nehmen Sie das Spiel in die linke Hand und zählen dem Zuschauer auf folgende Weise 15 Karten vor: Schieben Sie die erste in die rechte Hand, halten Sie sie mit der Bildseite zum Zuschauer, zählen »Eins« und legen die Karte verdeckt auf den Tisch. Die nächste ist »Zwei« und kommt verdeckt auf die erste. Das wiederholt sich, bis 15 Karten auf dem Tisch liegen. Der Zuschauer muß sich dabei die Karte merken, die auf seine gedachte Zahl fällt. Auf die 15 umgezählten Karten legen Sie das restliche Spiel.

Während Sie die Zuschauer nochmals darauf hinweisen, daß eine Karte aufgrund einer lediglich gedachten Zahl gemerkt wurde und nun völlig im Spiel verloren ist, heben Sie das Spiel noch einmal falsch ab, natürlich ohne die Reihenfolge zu ändern. Nun folgt das australische Zählen, die oberste Karte kommt unter das Spiel, die nächste auf den Tisch usw. Die letzte Karte wird immer die vom Zuschauer gedachte sein!

Das ist eine unwahrscheinliche Sache, die völlig automatisch verläuft. Sie hat nur einen Nachteil, das Abzählen dauert etwas lange! Dafür ist der Effekt aber um so überraschender.

Buchstabiertricks

Eine originelle Methode, eine gemerkte Karte zu präsentieren, besteht darin, ihren Namen zu buchstabieren. Für jeden Buchstaben wird eine Karte abgelegt. Die Karte, die auf den letzten Buchstaben fällt, ist die gewählte. Zu diesem Trick gibt es unzählige Varianten, einige davon möchte ich Ihnen beschreiben, wieder mit der Bitte, in einem Programm nur einen Trick dieser Art vorzuführen. Die ersten drei beruhen auf dem Prinzip der verschieden langen Kartennamen. In der deutschen Sprache haben die meisten Karten einen Namen mit acht Buchstaben (KARO DAME), es gibt aber auch andere. Den kürzesten Namen hat PIK AS (fünf Buchstaben), den längsten KREUZ SIEBEN (elf Buchstaben), dazwischen gibt es mehrere Varianten.

Automatisches Buchstabieren 1

Suchen Sie sich sieben Karten aus dem Spiel, deren Namen aus unterschiedlichen Buchstabenzahlen bestehen, d.h., jeder folgende Name hat einen Buchstaben mehr. Das könnten z.B. folgende sein: Pik As, Herz As, Pik Zehn, Karo Dame, Herz König, Karo Sieben und Kreuz Sieben. Diese Karten legen Sie so auf das Spiel,

daß das Pik As die oberste wird. Darüber kommen noch vier beliebige Karten, und schon kann es losgehen.

Halten Sie das Spiel einem Zuschauer vor die Augen und schieben Sie eine Karte nach der anderen in Ihre andere Hand, wobei die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden darf. Wenn Sie bei der dritten Karte angekommen sind, fordern Sie den Zuschauer auf, sich eine von den gesehenen Karten zu merken. Inzwischen ist auch die vierte Karte vorbei, und da Sie bei der elften schon wieder aufhören, ist der Zuschauer gezwungen, sich eine der obigen sieben Karten zu merken. Nun heben Sie falsch ab; wenn Sie es beherrschen, können Sie auch falsch mischen, auf alle Fälle muß das Spiel hinterher in der gleichen Reihenfolge liegen. Am einfachsten ist das zu erreichen, wenn oben eine kurze Karte liegt. Sie können dann reell abheben bzw. abheben lassen, heben zuletzt selbst noch einmal bei der kurzen ab, schon stimmt wieder alles.

Geben Sie das Spiel dem Zuschauer in die Hand, dann sprechen Sie über das Phänomen des Wiederfindens einer gedachten Karte durch ihren Namen und erklären den Vorgang. Der Zuschauer buchstabiert dann selbst den Namen seiner gedachten Karte, wobei er für jeden Buchstaben eine Karte auf den Tisch legt. Sie müssen nur darauf achten, daß er alles richtig macht, automatisch wird er dann beim letzten Buchstaben seine Karte in der Hand haben.

Automatisches Buchstabieren 2

Hierzu verwenden Sie das gleiche Spiel wie beim vorherigen Trick, oben liegen vier beliebige Karten, darunter die Reihe von sieben Karten, schön sortiert nach der Länge des Namens. Geben Sie das Spiel einem Zuschauer, er soll es auf den Tisch legen, etwa ein Viertel der Karten hochheben, bildoben drehen und auf das Spiel zurücklegen. Die jetzt sichtbare Karte soll er sich merken, es wird eine aus der bewußten Reihe sein. Ein zweiter Zuschauer hebt etwa zwei Drittel des Spieles hoch, dreht das Päckchen um und legt es auf den Spielrest zurück. Die jetzt sichtbare Karte merkt er sich. Zuschauer Nr. 3 dreht alle bildoffen liegenden Karten wieder rückenoben und legt sie auf das Spiel zurück. Sie selbst standen die ganze Zeit abseits, auch jetzt treten Sie nicht in Aktion, das macht der dritte Zuschauer selbst. Er dreht das Spiel bildoben und wirft eine Karte nach der anderen auf den Tisch, bis der erste Zuschauer seine Karte sieht und »Halt« ruft. Der Name dieser Karte wird buchstabiert und dabei eine Karte nach der anderen vom Spiel genommen. Auf den letzten Buchstaben fällt die Karte des zweiten Zuschauers! Wenn Sie ein Freund von Knobelaufgaben sind, dann knobeln Sie mal aus, wieso das eigentlich immer funktioniert!

Zweimal buchstabiert

Bei dieser Variante kommt zusätzlich zum Namen der Karte noch ein anderes Wort ins Spiel, das Sie sich

selbst aussuchen können. Es kann z.B. der Name des Zuschauers sein (falls Sie ihn kennen), es kann Ihr eigener Name sein oder ein Zauberwort. Entscheiden wir uns für »Simsalabim«. Dieses Wort hat zehn Buchstaben, mehr brauchen Sie vorerst nicht zu wissen. Die bewußten sieben Karten liegen oben auf dem Spiel, allerdings in etwas anderer Reihenfolge. Die oberste ist Herz As, gefolgt von Pik As, Kreuz Sieben, Kreuz König, Herz König, Karo Dame, Pik Acht. Wenn Sie ein Falschmischen beherrschen, dann tun Sie es, die obersten sieben Karten müssen danach wieder oben sein. Vielleicht kurz zur Erinnerung:

Etwa ein Drittel des Spieles von oben abziehen, mit der nächsten Karte Injog machen, den Rest normal aufmischen. Dann untergreifen, unter dem Injog einen Spalt bilden und bis dorthin abmischen, den Rest obenauf werfen. Die sieben Karten liegen jetzt wieder oben.

Erklären Sie Ihren Zuschauern, daß die Sieben eine magische Zahl ist, dann zählen Sie sieben Karten einzeln auf den Tisch. Dadurch wird Herz As die unterste und Pik Acht die oberste Karte. Bitten Sie den Zuschauer, diese Karten aufzunehmen, einen kleinen Fächer zu schlagen und sich eine Karte zu merken. Er soll sie nur in Gedanken nehmen, nicht etwa herausziehen! Der Fächer wird wieder geschlossen und das Päckchen mit der Rückseite nach oben gedreht. Nun muß der Zuschauer den Namen seiner Karte buchstabieren, dabei soll er für jeden Buchstaben eine Karte von oben nach unten legen. Bitten Sie ihn, das recht sorgfältig zu machen, eventuell schalten Sie einen zweiten Zuschauer zur Kontrolle ein. Wird alles richtig

gemacht, dann liegt die gedachte Karte jetzt oben, das weiß aber niemand.

Sie waren inzwischen nicht untätig. Ihre Hände mit dem restlichen Spiel ruhen in Ihrem Schoß, sind also durch den Tisch den Zuschauern verborgen. Zählen Sie unauffällig neun Karten ab (immer eine weniger, als das gewählte Wort Buchstaben hat). Das geht ohne hinzuschauen selbst beim Sprechen, wenn Sie dreimal drei nehmen. Die Karten legen Sie wieder auf, halten aber mit dem Kleinfinger unter ihnen einen Spalt. An diesem heben Sie ab und lassen den Zuschauer sein kleines Päckchen einlegen. Wenn Sie wollen, können Sie jetzt nochmals falsch abheben.

Der Zuschauer bekommt das Spiel in die Hand, er soll das Zauberwort »Simsalabim« buchstabieren und dabei für jeden Buchstaben eine Karte ablegen. Wenn er fertig ist, nennt er zum erstenmal seine gedachte Karte. Sie drehen die letzte um, es stimmt.

Sie können auch wie bei dem im 2. Kapitel beschriebenen Trick »Mit einem Zauberwort« verfahren und den Zuschauer frei ein Zauberwort wählen lassen. In diesem Fall zählen Sie zehn Karten ab. Bei »Abrakadabra« wird wieder die letzte Karte aufgedeckt, bei »Hokuspokus« und »Simsalabim« drehen Sie einfach die nächste Karte um.

Die doppelte Voraussage

Dieser Trick weicht vom Thema her etwas von den üblichen Buchstabiertricks ab, da er aber von der Technik her in diese Gruppe gehört, sei er hier beschrieben.

Sie machen zweimal eine Voraussage, bevor der Zuschauer überhaupt etwas wählt.

Oben auf dem Spiel liegen wieder die bewußten sieben Karten, diesmal vielleicht Pik As - Herz As - Pik Zehn - Herz Neun - Karo König - Kreuz König - Kreuz Sieben, wobei Pik As die oberste Karte des Spieles ist. Außerdem kennen Sie die zwölfte Karte von oben, nehmen wir an, es ist Kreuz Bube. Ein Kugelschreiber und zwei Zettel liegen bereit.

Vorführung: Machen Sie als erstes eine Voraussage, schreiben Sie auf einen Zettel »Die zweite Karte wird Kreuz Bube sein!« Den Zettel falten Sie zusammen und legen ihn an sichtbarer Stelle ab. Nun erst bringen Sie das Spiel zum Vorschein. Wenn Sie können, mischen Sie es einmal durch, wobei die obere Hälfte nicht verändert wird (Injogmischen wie beim vorherigen Trick). Da die magische Zahl die Sieben ist, zählen Sie sieben Karten einzeln von oben verdeckt auf den Tisch. Nehmen Sie die Karten auf, wobei Sie sie bildoben drehen, so daß Sie die unterste - Pik As - sehen. Dann halten Sie die Karten einem Zuschauer vor die Augen, fächern sie aus und bitten ihn, eine dieser Karten in Gedanken zu nehmen;»... aber bitte nicht Pik As, da ich diese Karte gesehen habe!« Ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern, legen Sie sie aufs Spiel zurück.

Jetzt zählen Sie eine Karte nach der anderen auf den Tisch, wobei Sie den Zuschauer bitten, den Namen seiner gedachten Karte in Gedanken zu buchstabieren, bei jeder abgelegten Karte einen Buchstaben. Sobald der Name komplett ist, ruft er »Halt«. Da Sie laut mitgezählt haben, wissen Sie jetzt, um welche Karte es sich

handelt, da ja jede Karte eine andere Buchstabenzahl hat. Wenn Sie sich das nicht merken können, machen Sie sich auf Ihrem Kartenetui eine kleine Tabelle:

PA	HA	P10	H9	KK	KrK	Kr7
5	6	7	8	9	10	11

Nun machen Sie Ihre zweite Voraussage. Schreiben Sie auf den zweiten Zettel »Die erste Karte wird ... sein!«, wobei Sie den Namen der soeben ermittelten Karte einsetzen, und legen ihn zu dem anderen.

Nehmen wir an, Sie hätten neun Karten abgezählt, die gewählte Karte wäre also Karo König. Die gleiche Anzahl Karten zählen Sie noch einmal vom Spiel ab, wieder eine nach der anderen, so daß neben dem ersten Päckchen ein zweites gebildet wird. Nun nehmen Sie mit beiden Händen gleichzeitig von jedem Päckchen eine Karte und legen sie nach vorn, wobei Sie die Karte aus dem ersten Päckchen bildoben drehen, die aus dem zweiten wird verdeckt abgelegt. Das wiederholen Sie so lange, bis der Zuschauer seine gedachte Karte sieht, er muß dann »Halt« sagen. In unserem Beispiel tut er das beim Karo König.

Schieben Sie dem Zuschauer die beiden Voraussagezettel hin, wobei Sie sie durcheinanderbringen. Der Zuschauer öffnet einen Zettel und findet die richtige Voraussage: »Die erste Karte wird Karo König sein!« Bitten Sie ihn, auch noch den zweiten Zettel zu verlesen, auf dem als zweite Karte Kreuz Bube vorhergesagt wird. Drehen Sie die verdeckt liegende Karte des zweiten Päckchens um, es ist Kreuz Bube!

Der Verbrecher ist entlarvt

Ein Zuschauer findet durch Buchstabieren selbst seine gezogene Karte. Ich möchte Ihnen diesmal den kompletten Vortrag bringen, mit dem ich diesen Trick vorführe. Er soll als Beispiel dienen, wie Sie sich selbst Gedanken machen können, den Effekt eines einfachen Tricks durch einen gut gestalteten Text erheblich zu steigern.

Die Trickhandlung selbst ist einfach. Sie lassen den Zuschauer eine Karte ziehen und so ins Spiel zurückgeben, daß sie unter Ihre Leitkarte kommt (s. 3. Kapitel). Richten Sie es so ein, daß die Karte etwa in die Spielmitte gelangt. Das Spiel halten Sie zunächst mit einer Hand hoch, dann beginnt Ihr Vortrag: »Meine Damen und Herren! Stellen Sie sich vor, die soeben gewählte Karte wäre ein großer Verbrecher und meiner Tüchtigkeit als Detektiv wäre es gelungen, 32 verdächtige Personen festzunehmen, dargestellt durch die 32 Karten des Spieles. Irgend jemand behauptet aber, der Verbrecher wäre bereits entkommen. Das müssen wir nachprüfen. Wenn ich Ihnen die Karten nun langsam vorblättere, passen Sie gut auf Ihre Karte auf, sagen Sie aber nichts, bitte auch nicht mit der Zimper wucken -o Pardon, Wimper zucken, meinte ich natürlich.

Haben Sie die Karte schon gesehen? Ja - sehen Sie, man soll nie auf Gerüchte hören, denn sie sind meist falsch, der Verbrecher ist also noch da. Allerdings ist jetzt eine Wendung in diesem Kriminalfall eingetreten, denn ich habe einen Mitwisser gefunden, das sind Sie. An Sie wende ich mich nun, um die Personalien des

‚großen Unbekannten' zu erfahren. Bitte nennen Sie uns diese, also den Namen der gewählten Karte. (Es wird z.B. Karo Bube genannt.) Jetzt nehmen Sie das Spiel in die Hand, und buchstabieren Sie den Namen der betreffenden Karte, indem Sie eine Karte nach der anderen mit der Rückseite nach oben auf meine Hand legen - KARO BUBE - halt! Die Karte, die zufällig auf den letzten Buchstaben entfällt, drehen Sie um - es ist - Karo Bube! Bitte, der Verbrecher ist entlarvt! «

Wenn Sie dem Zuschauer das Spiel langsam von der Bildseite her vorblättern, dann wissen Sie, daß die Karte vor der Leitkarte die gesuchte ist. Beim Weiterblättern, wobei Sie mit der gesuchten Karte beginnen, buchstabieren Sie heimlich und leise den Namen der Karte. Ist dieser zu Ende, dann unterbrechen Sie das Vorblättern und fragen den Zuschauer, ob er seine Karte schon gesehen hat. Er bejaht, und Sie legen den Rest der Karten nach oben, d.h. auf die Bildseite des Spieles. Nun kann der Zuschauer von der Rückseite her buchstabieren, die letzte ist die gezogene.

Buchstabieren nach Wunsch

Die Idee zu diesem etwas aus dem Rahmen fallenden Buchstabiertrick stammt von Tom Seilers, ich habe ihn nur für die deutsche Sprache bearbeitet.

Der Vorführende zeigt ein Kartenspiel vor, mischt es kurz und legt die Karten in drei Päckchen aus. Ein Zuschauer wählt völlig frei ein Päckchen und dann ein beliebiges As. Der Zauberer buchstabiert den Namen der gewählten Karte, wobei er für jeden Buchstaben ei-

ne Karte vom Päckchen abnimmt. Die auf den letzten Buchstaben entfallende dreht er um, es ist die gewählte!

Zu diesem überraschenden Trick benötigen Sie ein gelegtes Spiel. Von der Rückseite aus liegen die Karten wie folgt, wobei ein X für eine beliebige Karte steht: X - X - X - Kreuz Bube - Kreuz Dame - X - Karo Bube - Karo Dame - Kreuz As - Herz Bube - Herz Dame - Karo As - Pik Bube - Pik Dame - Herz As - X - X -Pik As - Spielrest.

Dieses Spiel können Sie ruhig offen vorfächern, Sie können es auch bildoffen kurz mischen, wobei Sie nicht mehr als 14 Karten abmischen und dann wieder auflegen. Drehen Sie das Spiel mit der Rückseite nach oben, dann teilen Sie es in drei Päckchen aus, immer schön eine Karte nach der anderen, die vierte wieder auf die erste, die fünfte auf die zweite usw.

Nun bitten Sie einen Zuschauer, ein Päckchen zu wählen. Entscheidet er sich für das erste, muß er einen beliebigen Buben nennen, beim zweiten, eine Dame und beim dritten ein As. Da Sie nicht vorher sagen, was Sie zu tun beabsichtigen, wird das niemandem auffallen. Sie nehmen das gewählte Päckchen auf und buchstabieren den Namen der gewählten Karte ab, wobei Sie für jeden Buchstaben eine Karte auf den Tisch legen. Sie werden immer zu der gewählten Karte kommen, wenn Sie folgende Regeln beachten:

Bei Pik und Herz wird normal buchstabiert und die *letzte* Karte aufgedeckt. Bei Karo und Kreuz buchstabieren Sie ebenfalls normal, decken aber die *nächste* Karte auf!

Wenn Sie wollen, können Sie den Trick mit einem anderen Päckchen wiederholen. Wenn Sie ein 52er Spiel verwenden, können Sie vier Päckchen auslegen und die Könige noch mit einbeziehen. Die Legeart dafür können Sie sich sicherlich selbst ausknobeln.

7. Kapitel:

Thematische Kartenkunst

Kartenwanderungen

Das ist ein sehr variables Thema, Karten können von einem Päckchen ins andere wandern, sie können den Platz tauschen, sie können an einer völlig anderen Stelle erscheinen, und das oftmals unter nahezu unmöglichen Bedingungen. Drei Tricks zu diesem Thema möchte ich Ihnen beschreiben.

Von X nach Y

Geben Sie das Spiel einem Zuschauer, er darf es nach Belieben mischen. Dann soll er sich eine Zahl bis zehn denken und »zur Kontrolle« soviel Karten vom Spiel herunternehmen und in die Tasche stecken. Nun soll er noch einmal die gleiche Anzahl Karten abzählen und sich die Karte merken, die an dieser Stelle liegt, oder einfacher ausgedrückt, er zählt noch einmal die gleiche Anzahl Karten ab, merkt sich von diesem Päckchen die unterste und legt die Karten aufs Spiel zurück (Abb. 34). Der Zuschauer hat jetzt z.B. sechs Karten in der Tasche, und er weiß außerdem, daß die sechste Karte von oben die Karo Acht ist. Während dieses Vorganges haben Sie sich bewußt abgewendet, so daß Sie nichts sehen konnten. Weisen Sie die Zuschauer nochmals darauf hin, daß Sie weder die

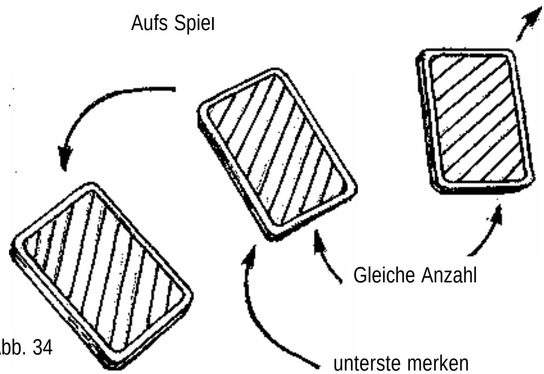


Abb. 34

Zahl kennen noch die Karte, die an dieser Stelle liegt.
Ein zweiter Zuschauer nennt nun eine Zahl von zehn bis 20. Ihre Hände gehen unter den Tisch, und dort so behaupten Sie wenigstens - werden Sie die Ihnen unbekannte Karte von der unbekannten Stelle an die gewünschte bringen. Nach kurzer Zeit bringen Sie die Karten wieder zum Vorschein. Der Zuschauer darf selbst abzählen, die letzte Karte ist wirklich die gedachte.
Was passiert unter dem Tisch? Nehmen wir an, die vom zweiten Zuschauer genannte Zahl wäre 14. Sobald Ihre Hände mit dem Spiel aus der Sicht der Zuschauer sind, beginnen Sie mit der Zahl, die der genannten folgt, zu zählen, in unserem Beispiel also mit 15. Dabei schieben Sie eine Karte von links nach rechts. Zählen Sie weiter, wobei Sie jedesmal eine Karte in die andere Hand schieben. Achten Sie darauf, daß eine Karte

unter die andere kommt, die Reihenfolge der Karten bleibt also erhalten, sie werden nicht umgezählt. Das setzen Sie fort, bis Sie die Zahl 32 erreicht haben. Alle abgezählten Karten legen Sie unter das Restpäckchen, das ganze Spiel bringen Sie nach oben und legen es auf den Tisch. Und damit ist das Wunder geschehen: Die nur gedachte Karte des Zuschauers liegt jetzt an 14. Stelle.

Ist das nicht toll! Sie wissen wirklich nichts, und trotzdem funktioniert es reibungslos. Wenn Sie Lust haben, knobeln Sie doch einmal aus, warum es eigentlich klappt. Natürlich ist es ein mathematisches Prinzip, und die vorher abgezählten Karten spielen eine wesentliche Rolle dabei.

Magischer Platztausch

Zwei Zuschauer merken sich je eine Karte und dazu deren Lagezahl. Der Magier kennt weder die Karten noch die Zahlen, trotzdem vollbringt er den magischen Platztausch, so daß jetzt Karte l auf Platz 2 und Karte 2 auf Platz 1 liegt.

Bitten Sie zwei Zuschauer um Mithilfe. Jeder soll sich eine Zahl bis 16 denken. Um zu vermeiden, daß die gleiche Zahl zweimal gedacht wird, wählt der erste Zuschauer eine Zahl von eins bis acht und der zweite eine von neun bis 16. Nun blättern Sie 16 Karten laut zählend einzeln vor, wobei Sie die Karten von einer Hand in die andere schieben, ohne ihre Reihenfolge zu verändern. Jeder Zuschauer merkt sich die Karte, die seiner Zahl entspricht. Die abgezählten Karten legen

Sie auf das Spiel zurück. Beide Helfer flüstern ihre Zahl einem dritten Zuschauer ins Ohr, der sie addiert und Ihnen das Ergebnis mitteilt. Sie sitzen zurückgelehnt und entspannen sich. Dabei halten Sie das Spiel unter den Tisch und zählen dort soviel Karten ab, wie der genannten Summe minus eins entsprechen. Diesmal ziehen Sie die Karten einzeln übereinander ab, sie werden also umgezählt und hinterher wieder auf das Spiel zurückgelegt.

Das ist alles, die Wanderung ist schon vollzogen! Aber »verkaufen« Sie den Effekt noch ein wenig, schwingen Sie Ihren Zauberstab, murmeln einen ganz persönlichen Zauberspruch oder lassen die Zuschauer auf das Spiel blasen. Ihre Helfer können dann selbst nachzählen, auf der gedachten Zahl des ersten Zuschauers liegt jetzt die Karte des zweiten und umgekehrt.

Rot-Grün-Wanderung

Hören Sie zunächst den Effekt:

Der Vorführende legt zwei Kartenspiele auf den Tisch, eins mit rotem und eins mit grünem Rückenmuster, wie durch Ausfächern bewiesen wird. Der Zuschauer kann sich für ein Spiel entscheiden, das andere wird beiseite gelegt. Nehmen wir an, der Helfer entscheidet sich für das grüne Spiel. Er nimmt es unter den Tisch und darf sich dort eine beliebige Kartenzahl zwischen eins und zehn vom Spiel abzählen. Diese Karten legt er auf den Tisch und seine Hand darüber, den Spielrest erhält der Vorführende zurück. Dieser zählt nun zunächst zehn Karten vom Spiel ab, die er dann dem Zuschau-

er noch einmal vorblättert, wobei er ihn auffordert, sich die Karte zu merken, die an der Stelle seiner gedachten Zahl liegt. Die abgezählten Karten kommen aufs Spiel zurück, das dann noch einmal abgehoben wird. Nun schaut der Künstler dem Zuschauer einmal tief in die Augen, schon ist er in der Lage, ihm seine nur gedachte Zahl zu nennen. Zur Kontrolle zählt der Zuschauer die vorher vom Spiel genommenen Karten vor, es stimmt!

Aber der eigentliche Effekt kommt noch. Der Vorführende streift das vorher beiseite gelegte rotrückige Spiel bildoben aus und bittet den Zuschauer, seine gemerkte Karte aus dem Spiel zu schieben. Das gleiche wird mit dem grünen Spiel gemacht, so daß vor jedem Spiel die gleiche Karte liegt, z.B. Herz König. Nun schnippt der Magier einmal mit den Fingern, und schon tauschen beide Karten blitzschnell den Platz wenigstens behauptet das der Vorführende, er sagt, daß der König von rechts jetzt links liegt und umgekehrt. Die Zuschauer halten das für einen Scherz, da sich an der Lage der Karten nichts geändert hat. Werden aber die beiden Karten rückenoben gedreht, so sieht man, daß im roten Spiel tatsächlich der grüne König liegt, während sich im grünen ein roter befindet!

Diese magische Wanderung überrascht sehr, sie sieht nach großer Fingerfertigkeit aus, dabei funktioniert alles fast von selbst. Benötigt werden lediglich zwei Kartenspiele mit verschiedenen Rückenmustern. Eine kleine Vorbereitung müssen Sie noch treffen. Nehmen Sie den Herz König aus dem roten Spiel und legen ihn an die elfte Stelle vom Rücken aus in das grüne und um-

gekehrt den grünen König an die elfte Stelle im roten.

Vorführung: Beide Spiele legen Sie auf den Tisch, der Zuschauer darf sich ganz frei eines wählen. Das andere nehmen Sie auf, fächern es kurz vor, um die Rückseite zu zeigen. Dabei halten Sie die obere Spielhälfte als geschlossenes Päckchen und bilden den Fächer nur mit den Karten der unteren Hälfte, sonst könnte eventuell die andersfarbige Rückseite blitzen. Dieses Spiel legen Sie vorerst zur Seite.

Das andere Spiel zeigen Sie auf die gleiche Weise vor, dann geben Sie es dem Zuschauer in die Hand. Bitten Sie ihn, sich eine Zahl zwischen eins und zehn zu denken, das Spiel unter den Tisch zu nehmen und sich die entsprechende Anzahl von oben abzuzählen. Das Spiel gibt er Ihnen zurück, die abgezählten Karten legt er auf den Tisch und deckt die Hand drüber.

Jetzt müssen Sie zehn Karten vom Spiel abzählen, ohne daß man die falsche Rückseite sieht. Halten Sie das Spiel senkrecht mit der Bildseite zu den Zuschauern und schieben Sie eine Karte nach der anderen in die rechte Hand, die Reihenfolge bleibt dabei unverändert. Das Restspiel legen Sie auf den Tisch zurück, die abgezählten Karten nehmen Sie bildoben (!) in die linke Hand. Nun bitten Sie den Zuschauer, sich die Karte zu merken, die an der Stelle seiner gedachten Zahl liegt, fordern ihn aber auf, sich dabei nicht zu verraten. Dabei legen Sie die erste Karte offen auf den Tisch und zählen »Eins«. Die zweite Karte kommt darüber, dann die dritte usw., bis alle zehn Karten auf dem Tisch liegen. Sie haben nur nötig, sich die Lagezahl des Herz

Königs zu merken, das ist die gedachte Zahl des Zuschauers. Legen Sie alle Karten auf das Spiel zurück, und heben Sie noch einmal ab.

Nun kommt der erste Effekt, Sie erraten die gedachte Zahl. Zur Kontrolle zählt der Zuschauer die vorher dem Spiel entnommenen Karten vor, es stimmt! Legen Sie diese Karten auch noch auf das Spiel zurück, und Sie sind für den Schlußeffekt bereit. Spielen Sie diesen richtig aus! Zunächst einmal werden beide Spiele bildoben ausgebreitet, dann schiebt der Zuschauer aus jedem Spiel seine gemerkte Karte heraus. Sie befehlen die Wanderung und behaupten, sie sei geschehen. Die Zuschauer werden an einen Gag glauben, spielen Sie die Situation ruhig noch etwas hoch. Umso größer ist am Schluß die Überraschung, wenn beide Karten herumgedreht werden und man die falsche Rückseite sieht.

Übereinstimmungen

Bei den folgenden Tricks handelt es sich immer darum, daß zwei Paarkarten, also Karten gleicher Farbe und gleichen Wertes (z.B. Karo Acht und Herz Acht), auf unwahrscheinliche Art zusammentreffen. Aus der Vielzahl der Tricks habe ich wieder einige zwar einfache, aber doch sehr effektvolle für Sie herausgesucht.

Einfache Übereinstimmung

Sie nehmen das gemischte Spiel auf und erkennen mit dem ersten Blick die unterste Karte. So schnell wie möglich suchen Sie die passende Paarkarte dazu heraus. Nehmen wir an, unten liegt Karo Dame, dann lassen Sie die Karten bildoben schnell durch beide Hände gleiten, bis Sie die Herz Dame entdecken. Diese ziehen Sie etwas zur Seite und heben sie gleichzeitig etwas an. Wenn Sie die Karten wieder zusammenschieben, können Sie es so einrichten, daß die Herz Dame die oberste wird. Dieser Vorgang läßt sich schlecht beschreiben, spielen Sie mit dem Spiel etwas herum, dann werden Sie sicher Ihre eigene Methode dafür finden. Zu Beginn des Tricks müssen also oben und unten die Karten eines passenden Paares liegen. Ganz normal können Sie auch noch einmal mischen, Sie brauchen nur die erste Karte einzeln abzuziehen und müssen aufpassen, daß die letzte Karte ebenfalls einzeln genommen wird. Die beiden Karten haben zwar dann die Plätze getauscht, aber das ist unwesentlich.

Breiten Sie das Spiel verdeckt bandförmig auf dem Tisch aus. Mit dem Zeigefinger fahren Sie auf dem Kartenband entlang und bitten einen Zuschauer irgendwann »Halt« zu sagen. Genau an dieser Stelle trennen Sie die Kartenreihe, indem Sie die untere Hälfte hervorziehen, in die rechte Hand legen und diese dann zusammen mit den Karten umdrehen. Dadurch kommt die Bildseite der Karten nach oben, die sichtbare Karte ist aber zum großen Teil von der haltenden Hand verdeckt, die vier Finger liegen an der vorderen

Schmalseite, der Daumen an der hinteren. Mit der linken Hand schieben Sie den Kartenrest zusammen und egalisieren ihn. Da das mit einer Hand schwer zu bewerkstelligen ist, kommen Sie mit der rechten Hand zu Hilfe. Dabei bringen Sie die oberste Karte des unteren Päckchens - das ist das vorher obere - unter das in der rechten Hand. Unter Deckung der Hände dürfte das keine allzu große Schwierigkeit sein. Unter den offen in der rechten Hand gehaltenen Karten liegt jetzt eine verdeckte, die andere Paarkarte.

Beide Päckchen werden auf den Tisch gelegt, eins offen, eins verdeckt. Vom offenen nehmen Sie die sichtbare oberste Karte ab - im Beispiel Herz Dame - und schieben sie offen in die Mitte des verdeckten Päckchens. Dieses nehmen Sie auf, drehen es mit der Bildseite nach oben und streifen es aus. Wenn Sie das andere Päckchen aufnehmen, heben Sie es kurz noch einmal ab, dann streifen Sie es ebenfalls offen aus. Man sieht jetzt zwei Reihen bildoffen liegender Karten, und in jeder Reihe liegt eine Karte falsch herum. Beide Karten werden herausgezogen und umgedreht, es sind die zwei eines Paares!

Doppelte Übereinstimmung

Dieser Trick ist gewissermaßen eine Weiterführung des vorherigen, denn diesmal werden zu zwei Karten die passenden Paarkarten gefunden.

Sie nehmen das gut gemischte Spiel zur Hand und blättern es bildoffen durch. Dabei schauen Sie zuerst nach der obersten und der untersten Karte, nehmen wir an,

das sind Herz Acht und Kreuz Dame. Die entsprechenden Paarkarten dazu - also Karo Acht und Pik Dame - suchen Sie heraus und legen sie verdeckt auf den Tisch. Ein Zuschauer steckt diese beiden Karten an einer Längsseite quer ins Spiel, so daß die Karten seitlich herausgucken (Abb. 35).

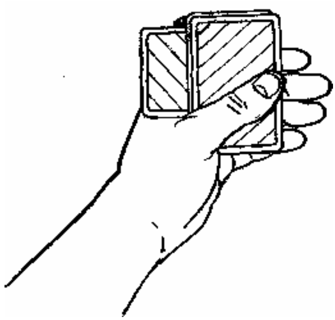


Abb. 35

Zögern Sie einen Moment, dann sagen Sie, daß es vielleicht doch besser wäre, wenn die Karten offen im Spiel liegen würden. Dabei ziehen Sie mit der rechten Hand alle Karten über den eingesteckten nach rechts fort, dann drehen Sie die linke Hand um, wobei Ihr Handteller die nun sichtbar werdende Bildseitenkarte abdeckt (Abb. 36, s. S. 146). Der linke Daumen hält die beiden hervorstehenden Karten fest. So werden sie offen auf das rechts gehaltene verdeckte Päckchen gelegt, wo sie vom rechten Daumen festgehalten werden. Die linke Hand dreht sich wieder zurück und legt ihr Päckchen verdeckt auf das andere (Abb. 37). Sie legen das Spiel auf den Tisch und weisen die Zuschauer noch einmal darauf hin, daß ein uneingeweihter Zu-

schauer nach eigenem Ermessen die beiden Karten irgendwo ins Spiel gesteckt hat. Er selbst kann das Spiel durchsehen und die beiden Karten neben den eingesteckten herausnehmen, es sind die dazu passenden Paarkarten!

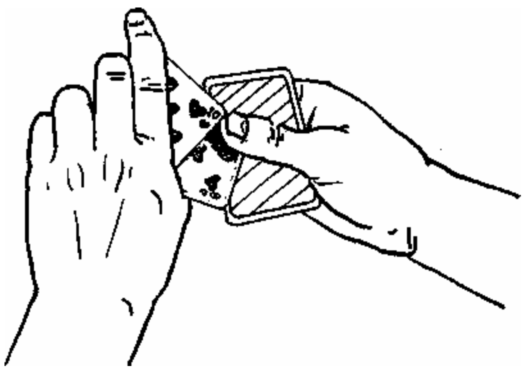


Abb. 36

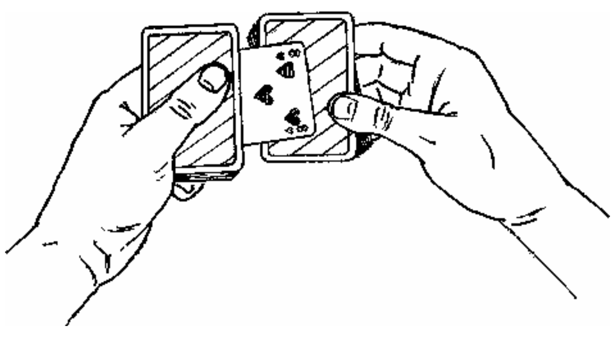


Abb. 37

Zwillinge

So nannte J.G. Thompson seinen verrückten Übereinstimmungseffekt. Etwas Ähnliches haben wir schon im 2. Kapitel unter »Gleichzeitig« kennengelernt. Hier wird aber eine völlig andere Methode benutzt. Entscheiden Sie selbst, welche Sie benutzen wollen.

Zwei Zuschauer müssen mitspielen, jeder bekommt ein halbes Kartenspiel, also genau 16 Karten. Jeder mischt sein Päckchen, dann schaut er sich die unterste Karte an. Dem Wert dieser Karte entsprechend zählt er jetzt ein kleines Kartenpäckchen auf den Tisch. Liegt unten z.B. ein König, dann zählt er vier Karten ab; ist es eine Neun, dann werden eben neun Karten abgelegt. Die restlichen Karten behält jeder in der Hand, von den abgezählten wird die letzte aufgenommen, gemerkt und dann auf das Päckchen des anderen zurückgelegt, praktisch werden die beiden Karten also getauscht! Die Karten, die jeder noch in der Hand hält, werden ebenfalls auf das Päckchen des anderen gelegt. Beide Pakete werden zusammengelegt und das ganze Spiel noch einmal abgehoben.

Das Ganze hört sich etwas verworren an, probieren Sie es mit dem Spiel in der Hand einmal aus, dann werden Sie merken, wie simpel der Vorgang ist.

Nun nehmen Sie das Spiel zur Hand und zählen 16 Karten ab, wobei eine nach der anderen auf den Tisch gelegt wird, die Karten werden also umgezählt. Diese abgezählten Karten drehen Sie mit der Bildseite nach oben, daneben legen Sie das Päckchen aus Ihrer Hand mit der Rückseite nach oben. Es liegen also jetzt zwei

Päckchen ä 16 Karten auf dem Tisch, eins offen und eins verdeckt. Mit beiden Händen greifen Sie zu und nehmen gleichzeitig von jedem Päckchen eine Karte ab, die Sie nach vorn legen, eine offene und eine verdeckte. Das wiederholen Sie so lange, bis ein Zuschauer seine gemerkte Karte sieht, er muß dann »Halt« rufen. Sofort hören Sie mit dem Abnehmen auf und bitten den zweiten Zuschauer, seine Karte zu nennen. Sie drehen die verdeckte Karte um, es stimmt tatsächlich, beide Karten liegen an gleicher Stelle, trotz der unterschiedlichen Ausgangspositionen.

Bube - Dame - König

Bei diesem Trick wird eine Übereinstimmung mit dem Zuschauer erzielt, angeblich weiß der Vorführende schon vorher, wie sich der Zuschauer entscheiden wird. Das Besondere hierbei ist, daß es zwei verschiedene Möglichkeiten gibt, den Trick zu beenden, beide sind gleich effektvoll. Da die Zuschauer nicht wissen, was passiert, sind sie in jedem Fall überrascht.

Suchen Sie aus dem Spiel die Buben, Damen und Könige der Farben Kreuz, Herz und Karo heraus. Dabei erklären Sie, daß Sie jetzt den »Bube-Dame-König-Trick« zeigen werden. Drei dieser Karten legen Sie offen auf den Tisch, es muß jeweils ein Bube, eine Dame und ein König sein, außerdem muß jede Farbe vertreten sein, beispielsweise Karo Dame, Kreuz Bube und Herz König. Von den restlichen sechs Karten nehmen Sie sich drei, wieder von jeder Farbe und jeder Sorte eine, die übrigen drei bekommt ein Mitspieler.

Ihre drei Karten legen Sie verdeckt unter die drei auf dem Tisch liegenden, wobei Sie nur darauf achten, daß die Farben übereinstimmen, unter eine offene Herzkarte legen Sie eine verdeckte Herzkarte usw., die Werte der Karten bleiben dabei unberücksichtigt.

Fordern Sie den Zuschauer auf, seine drei Karten ebenfalls verdeckt über die drei offenen zu legen, wobei ihm die Reihenfolge überlassen bleibt, es dürfen nur keine gleichen Werte zusammengelegt werden, also kein König zu einem König. Die Farben dagegen spielen keine Rolle. Erinnern Sie noch einmal daran, daß Sie Ihre Karten vorher hingelegt haben und daß der Zuschauer die freie Wahl hatte. Jetzt erst deckt er seine Karten auf (Abb. 38). Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

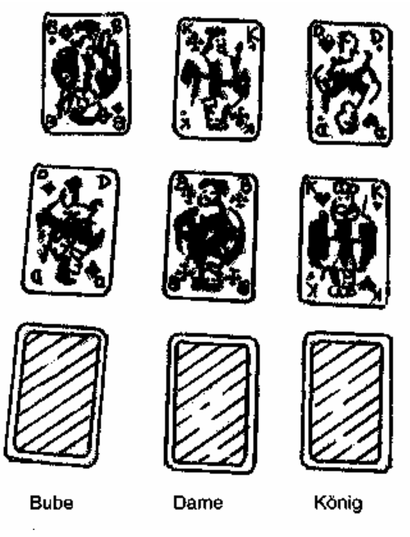


Abb: 38

1. Variante: Die aufgedeckten Karten stimmen in den Farben nicht mit den offen liegenden überein. In diesem Fall nehmen Sie die offenen Karten fort, sie haben ihren Zweck als Muster erfüllt. Dann decken Sie Ihre Karten auf, es ergibt sich eine erstaunliche Übereinstimmung: Wo er eine Dame hingelegt hat, liegt bei Ihnen auch eine Dame, auch die Buben und Könige liegen am gleichen Platz.
2. Variante: Die aufgedeckten Karten stimmen in der Farbe mit den offen liegenden überein, also Herz liegt bei Herz, Kreuz bei Kreuz. In diesem Fall lassen Sie alle Karten liegen und decken Ihre auch noch auf. Dabei sagen Sie: »Und jetzt wird es jedem klar werden, warum dieser Trick der Bube-Dame-König-Trick heißt. Sie sehen in jeder senkrechten Reihe jeweils eine Familie, einen Buben, eine Dame und einen König liegen, sogar die Farben stimmen überein!«
Niemand wird sich erklären können, warum Sie die Karten gerade so und nicht anders hingelegt haben, und mancher wird fragen, was passiert wäre, wenn der Zuschauer seine Karten anders aufgelegt hätte. Lassen Sie sich auf keine Diskussionen ein - das gilt auch für andere Kartentricks -, lächeln Sie geheimnisvoll und sammeln Sie das Spiel ein. Und wenn Sie jemand auffordert, dieses »Wunder« doch noch einmal zu zeigen, dann können Sie gelassen sagen: »Wunder geschehen immer nur einmal!«

Tuwit

Dieser eigenartige Name entstand aus den Anfangsbuchstaben der Wörter »Tu wie ich tu«. Damit wird eine ganz spezielle Art von Tricks bezeichnet, die man auch zu den Übereinstimmungen rechnen kann. Der Vorführende und ein Zuschauer machen mit einem Kartenpäckchen dasselbe und erhalten auch das gleiche Ergebnis, finden also die gleiche Karte, obwohl das Spiel vorher gut gemischt war.

Einfaches Tuwit

Sie benötigen dazu zwei Kartenspiele, es empfiehlt sich, Spiele gleicher Art, aber mit verschiedenem Rückenmuster zu verwenden. Beide Spiele liegen auf dem Tisch, der Zuschauer nimmt sich eins, Sie ergreifen das andere. Jeder mischt sein Spiel kräftig durch. Beim anschließenden Glattstoßen werfen Sie einen kurzen Blick auf die unterste Karte, das ist Ihre Leitkarte. Sie können es auch raffinierter machen, indem Sie sich die Karte bereits beim Aufnehmen des Spieles anschauen. Dann mischen Sie so, daß die Karte unten bleibt, Sie wissen doch hoffentlich noch: Oberste und unterste zusammen abziehen!

Nach dem Mischen werden die Spiele ausgetauscht. Jeder nimmt sich aus seinem Spiel eine Karte, merkt sie sich und legt sie auf das Spiel zurück. Sie tun auch so, brauchen sich aber die Karte nicht zu merken. Nun wird einmal abgehoben, dann werden die Spiele wieder ausgetauscht. Aus dem Spiel des anderen sucht je-

der seine gemerkte Karte heraus - so sagen Sie wenigstens -, und der Zuschauer tut das auch. Sie aber nehmen die Karte heraus, die vor Ihrer Leitkarte liegt. Beide Karten kommen nebeneinander auf den Tisch und werden auf Kommando umgedreht. Die Überraschung ist immer groß, wenn zwei gleiche Karten sichtbar werden.

Doppeltes Tuwit

Übereinstimmungseffekte nach dem Tu-wie-ich-tu-Thema werden meist nur mit einem Zuschauer ausgeführt. Man kann aber auch gleichzeitig mit zwei Zuschauern arbeiten, das Publikum ist dann mehr beteiligt, und der Effekt wird größer, dabei ist die Vorführung kaum schwieriger.

Hören Sie zunächst den Effekt.

Zwei Kartenspiele werden verwendet, beide werden vom Vorführenden und von einem Zuschauer gemischt. Der Künstler legt ein Spiel vor sich auf den Tisch und hebt ab. Ein Zuschauer macht dasselbe mit dem anderen Spiel und überreicht die abgehobene Hälfte einem zweiten Zuschauer. Wieder macht der Künstler vor, was jeder Mitspieler nachmacht. Jeder sucht sich aus seinem halben Spiel eine Karte, merkt sie sich und legt sie nach oben, dann hebt er das Päckchen einmal ab. Der Vorführende macht das zweimal, merkt sich also zwei Karten. Die halben Spiele werden vereinigt, mehrmals abgehoben und dann wieder ausgetauscht. Während der Vorführende seine beiden gemerkten Karten heraussucht, hat der erste Zuschauer

seine Karte gefunden und legt sie verdeckt auf den Tisch. Das Spiel erhält dann der zweite Helfer, der ebenfalls seine Karte heraussucht. Zu jeder Zuschauerkarte legt der Magier eine von seinen. Werden die Karten aufgedeckt, so sieht man, daß immer zwei gleiche zusammen liegen, ein wirklich überraschender Doppeleffekt.

Das Geheimnis heißt Leitkarte, oder besser »zwei Leitkarten«. Wenn Sie ein Spiel mischen, schauen Sie sich die unterste Karte an und mischen sie nach oben. Die nunmehr unterste Karte merken Sie sich ebenfalls unauffällig. Dieses Spiel überreichen Sie dem ersten Zuschauer, während Sie dessen Spiel in Empfang nehmen. Der Helfer hebt sein Spiel ab und überreicht die obere Hälfte dem zweiten Mitspieler. Sie wissen jetzt, daß beim ersten Zuschauer die Leitkarte unten liegt und beim zweiten oben, und hoffentlich haben Sie die Karten noch nicht vergessen oder durcheinander gebracht.

Inzwischen haben Sie Ihr Spiel auch geteilt und machen den beiden Mitspielern vor, was sie nachmachen sollen. Jeder nimmt sich aus der Mitte der Karten eine heraus, merkt sie sich, legt sie nach oben und hebt das *ganze* Päckchen ab, so daß die Karte in die Mitte kommt. Sie machen das gleiche zweimal, wobei Sie sich aber keine Karte zu merken brauchen, sondern nur so tun. Die beiden halben Spiele werden jeweils zusammengelegt und noch mehrmals abgehoben. Jetzt nehmen Sie das Spiel der Zuschauer an sich und überreichen dafür das Ihre dem ersten Helfer. Er soll das Spiel durchsehen und seine gemerkte Karte heraus-

nehmen, die er vorerst verdeckt auf den Tisch legt. Das Spiel gibt er dann dem zweiten Helfer, der seine Karte auf die gleiche Weise heraussucht und ablegt.

In der Zwischenzeit sehen Sie Ihr Spiel ebenfalls durch und legen auch zwei Karten heraus, angeblich die, die Sie sich gemerkt haben. In Wirklichkeit sind das natürlich die Karten der Zuschauer. Ihre Leitkarten helfen Ihnen dabei, Sie müssen sich nur vergewissern, wo sie lagen:

Die Leitkarte des ersten Zuschauers lag unten, ist also beim Abheben über die gedachte Karte gekommen. Sie nehmen die Karte vor dieser Leitkarte heraus.

Die Leitkarte des zweiten Zuschauers dagegen lag oben, in diesem Fall müssen Sie die Karte hinter ihr herausnehmen. Die Karten legen Sie nun zu den entsprechenden der Zuschauer, und alles ist für den Schlußeffekt bereit.

Dreifaches Tuwit

Wieder werden zwei Kartenspiele verwendet, Sie und ein Zuschauer mischen kräftig, wobei Sie sich wie beim vorherigen Trick die oberste und die unterste Ihres Spieles merken. Nehmen wir an, die obere Leitkarte wäre Herz Zehn und die untere Karo König. Die gemischten Spiele werden ausgetauscht, jeder fächert seins mit der Bildseite zu sich und sucht sich eine Karte heraus. Sie müssen sofort die beiden Leitkarten suchen, dann nehmen Sie die Untere - Karo König - heraus. Betrachten Sie die Karte, dabei schütteln Sie zweifelnd den Kopf und stecken sie ins Spiel zurück, und

zwar als übernächste Karte links neben die Herz Zehn. Dabei sagen Sie: »Ich nehme doch lieber diese hier!« Ziehen Sie die Karte zwischen den beiden Leitkarten zur Hälfte aus dem Spiel heraus. Nun schließen Sie den Fächer und drehen das Spiel in die Waagerechte, Rückseite oben, so daß die herausragende Karte nach hinten kommt. Sofort geht Ihr linker Kleinfinger unter dieser Karte ins Spiel und hält dort einen Spalt. Mit der rechten Hand ziehen Sie die Karte heraus, schauen sie noch einmal genau an (zu merken brauchen Sie sich die Karte nicht!) und legen sie oben auf das Spiel zurück, der Zuschauer macht dasselbe. Nun wird einmal abgehoben; das machen Sie natürlich an der Trennstelle. Erklären Sie noch einmal kurz, daß sich jetzt jeder eine Karte gemerkt hat, die durch das Abheben irgendwo ins Spiel gekommen ist.

Die beiden Spiele werden ausgetauscht, und jeder sucht aus dem fremden Spiel seine gedachte Karte heraus. Dazu fächert jeder die Karten mit der Bildseite zu sich, zieht die bewußte Karte heraus und legt sie verdeckt auf den Tisch. Sie machen das auch, nehmen aber die Karte heraus, die zwischen Ihren beiden Leitkarten liegt. Dabei trennen Sie dort das Spiel und legen die obere Hälfte nach unten, so daß wieder Karo König die untere und Herz Zehn die obere wird. Legen Sie das Spiel ab. Die beiden abgelegten Karten schieben Sie vorerst etwas zur Seite.

An beliebiger Stelle hebt nun jeder sein Spiel ab, der abgehobene Teil wird auf den Tisch gelegt, der vorher untere kommt quer darüber, um »die Abhebestelle zu markieren« (das ist die Ihnen schon be-

kannte »Abhebeforce«). Und jetzt geht es Schlag auf Schlag: »Wir haben zwei gemischte Kartenspiele verwendet, jeder hat sich völlig frei eine Karte gedacht, toll, daß wir beide an die gleiche Karte dachten!« Dabei drehen Sie die beiden verdeckten Karten um, man sieht zwei gleiche.

»Aber das ist noch nicht alles. Wir haben das gemischte Spiel an irgendeiner Stelle abgehoben, ist es nicht erstaunlich, daß wir auch dabei auf die gleiche Karte gekommen sind?« Sie heben die beiden quer liegenden Kartenpäckchen ab und drehen sie um, man sieht zwei Karo Könige!

»Und was sagen Sie dazu, daß die anderen beiden Karten an der willkürlich gewählten Trennstelle ebenfalls zwei gleiche sind?« Drehen Sie die beiden obersten Karten der noch liegenden Kartenpäckchen um, es sind zwei Herz Zehnen. Drei Kartenpaare starren dem Zuschauer ins Gesicht, und er ist regelrecht »erschlagen«.

Dreifache Übereinstimmung

Der Zuschauer legt drei Karten auf den Tisch, der Zauberer ebenfalls. Hinterher stellt sich heraus, daß jeweils zwei zusammenpassende Karten zusammen liegen, zwei Damen, zwei Zehnen und zwei Achten.

Im Gegensatz zu den beiden vorigen Tricks ist dieser recht einfach in der Vorführung. Dafür hat er aber auch seinen Nachteil, Sie können ihn nicht irgendwann mit einem unvorbereiteten Spiel bringen, Sie müssen einige

kleine Vorbereitungen treffen. Suchen Sie vor der Vorführung die vier Damen, vier Zehnen und vier Achten heraus, dann legen Sie diese Karten in abwechselnder Reihenfolge oben aufs Spiel: Dame - Zehn -Acht - Dame - Zehn usw.

Das Spiel können Sie mit der Bildseite nach oben kurz vorfächern, Sie können es auch mischen, indem Sie bildoffen etwa das halbe Spiel abmischen und dann wieder auflegen. Ein möglichst Ihnen gegenübersitzender Zuschauer erhält die Karten und soll sich selbst neun Karten geben, abgezählt in drei Päckchen, und Ihnen dasselbe noch einmal. Achten Sie darauf, daß Ihr Helfer die Karten einzeln abzählt, also so:

1	2	3		10	11	12
4	5	6	und bei Ihnen	13	14	15
7	8	9		16	17	18

Jedes Dreierpäckchen für sich wird jetzt durcheinander gebracht, indem die Karten nach Belieben umgesteckt werden. Achten Sie dabei auf die untersten Karten Ihrer Päckchen, Sie müssen sie hinterher wiederfinden. Lassen Sie am besten beim ersten Päckchen die Karte unten liegen, beim zweiten machen Sie sie zur mittelsten, und beim dritten kommt sie ganz nach oben. Das geht beim Umstecken der Karten ganz einfach, da ja bisher niemand weiß, was eigentlich geschehen soll.

Jeder legt nun aus jedem Päckchen eine Karte auf den Tisch, wobei Sie die drei vorbereiteten nehmen. Der Zuschauer hat zwischen den jeweiligen drei Karten

freie Wahl, natürlich darf er sich keine Karte ansehen, alles geschieht verdeckt! Er würde sonst bemerken, daß jedes Päckchen aus drei gleichen Karten besteht. Sobald die Kartenpaare auf dem Tisch liegen, sammeln Sie die restlichen Karten ein und geben sie auf das Spiel zurück.
Die Kartenpaare werden nun umgedreht, es sind drei wirkliche Paare! Für die Zuschauer ist das eine wahrhaft magische dreifache Übereinstimmung.

Treffen der Gleichen

Bei diesem Trickthema vereinigen sich auf magische Weise die vier Karten gleichen Wertes, obwohl sie an verschiedene Stellen ins Spiel gesteckt wurden. Mit Bilderkarten ausgeführt, kann man dazu hübsche Stories erfinden, im 10. Kapitel gebe ich Ihnen einige Beispiele dafür. Zumeist werden Tricks dieser Art aber mit den vier Assen gezeigt (s. 9. Kapitel). Beginnen wir zur Einführung erst einmal mit drei Karten.

Die unzertrennlichen Buben

Recht offensichtlich suchen Sie drei Buben aus dem Spiel, dabei legen Sie den vierten Buben als zweite Karte von oben, wovon hoffentlich niemand etwas bemerkt. Das Spiel legen Sie verdeckt vor sich auf den Tisch, die Buben zeigen Sie vor und legen sie auf das Spiel. Nun teilen Sie einzeln von oben sechs Karten aus. Machen Sie das ganz langsam, die erste nach links,

die zweite nach rechts, die nächste wieder links usw., bis zwei Päckchen a drei Karten daliegen. Die sechste Karte kommt zum rechten Päckchen, aber Sie legen sie nicht auf, sondern schieben sie unter die beiden dort liegenden Karten, wobei diese gewissermaßen aufgeschaufelt werden. Halten Sie diese drei Karten kurz hoch, dann legen Sie sie auf das Spiel zurück. Nun warten Sie einen Moment, dann ein »magischer Hauch« auf die auf dem Tisch liegenden drei Karten. Sie werden vorgezeigt, es sind wieder drei Buben.

Sofort wiederholen Sie den Vorgang. Die drei Buben kommen auf das Spiel zurück, und wieder werden ganz langsam sechs Karten ausgeteilt. Mit der letzten Karte wird das rechte Päckchen aufgeschaufelt und zurückgelegt. Einen Moment warten, im linken Päckchen haben sich wieder drei Buben angefunden. Den Vorgang können Sie ad libidum fortsetzen, ich würde allerdings raten, ihn nicht öfter als dreimal zu zeigen, da sonst doch mal ein Zuschauer bemerken könnte, daß jedesmal ein anderer Bube dabei ist.

Vier Gleiche erscheinen

Ein Zuschauer entnimmt dem Spiel unbesehen eine Karte und steckt sie in die Tasche. Sie mischen das Spiel durch und werfen dabei willkürlich drei Karten ab, die sich beim Umdrehen als drei gleiche entpuppen, z.B. drei Damen. Die vierte Dame bringt der Zuschauer aus seiner Tasche zum Vorschein.

Zu diesem Trick verwenden Sie ein gelegtes Spiel. Es kann das übliche sein (z.B. das im 5. Kapitel unter »Ro-

senkranz« beschriebene Wilsmann-Spiel), Sie können es aber für Fachleute mit folgender Legemethode undurchschaubar machen. Suchen Sie sich einen Kartensatz Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As heraus, wobei die Farben keine Rolle spielen, es soll bunt durcheinander gehen. Dieses Päckchen mischen Sie gründlich. Nun bilden Sie noch drei Päckchen in der gleichen durch das Mischen zufällig erhaltenen Reihenfolge ohne Berücksichtigung der Farben. Wenn Sie diese vier Päckchen zusammenlegen, haben Sie ein Spiel, das wirklich gut gemischt aussieht, es ist keine Reihenfolge erkennbar, die völlig willkürliche Reihenfolge irritiert auch den Fachmann. Trotzdem wiederholen sich die Kartenwerte nach der achten Karte.

Dieses Spiel zeigen Sie vor, fächern es, heben normal ab und mischen evtl. falsch (nach Charlier). Ein Zuschauer darf selbst noch mehrmals abheben, dann nimmt er die oberste Karte und steckt sie unbesehen in seine Tasche. Das Spiel nehmen Sie auf und mischen einzeln acht Karten ab. Das machen Sie am besten in zwei Etappen, einmal fünf, dann eine kleine Pause, dann noch einmal drei. Die letzte der abgemischten Karten werfen Sie auf den Tisch, die anderen legen Sie unter das Spiel.

Noch einmal mischen Sie acht Karten ab, diesmal in einem Durchgang. Wieder wird die letzte verdeckt auf den Tisch geworfen, die anderen kommen unter das Spiel.

Beim dritten Mal müssen Sie den Vorgang etwas verschleiern, sonst könnten pfiffige Zuschauer stutzen. Heben Sie also zunächst einmal ab, wobei etwa zwei

Drittel des Spieles nach unten kommen. Beim Zusammenlegen beider Päckchen halten Sie einen Spalt, indem Sie Ihren Kleinfinger ins Spiel stecken. Und nun mischen Sie wieder, zunächst bis zum Spalt, dann ohne Pause weiter noch einmal acht Karten. Wieder werfen Sie die letzte auf den Tisch. Jetzt sind Sie für den Schlußeffekt bereit; Karten umdrehen und die Karte des Zuschauers dazulegen lassen.

Vier Asse erscheinen

Vierastricks sind sowohl bei den Vorführenden als auch bei den Zuschauern sehr beliebt. Vielleicht liegt das daran, daß die Asse die höchsten Werte im Kartenspiel haben und deshalb von den Spielern sehr begehrt sind. Hinzu kommt, daß derartige Effekte meist Schaueffekte sind, bei denen sich niemand eine Karte zu merken braucht. Auch aus diesem Grund sind Vierastricks zwischen anderen Kunststücken eine willkommene Abwechslung. Folgendes Erscheinen der Asse eignet sich besonders zur Einleitung einer Vierastrick-Serie.

Vor Beginn der Vorführung legen Sie zwei Asse nach oben und zwei nach unten. Das Spiel können Sie trotzdem mischen, wenn Sie die ersten und die letzten beiden Karten einzeln abziehen. Bitten Sie zwei Zuschauer um Mithilfe. Der erste bekommt das Kartenspiel und zählt einzeln übereinander Karten auf den Tisch, so lange, bis der zweite Zuschauer »Halt« sagt. Jeder nimmt sich eins der beiden Päckchen und legt es in zwei Päckchen aus, indem die Karten abwechselnd

links - rechts gelegt werden. Wenn das beendet ist, erklären Sie etwa folgendes: »Wir haben ein gut gemischtes Spiel verwendet, Sie haben nach freiem Willen Karten abgelegt und aufgehört, wo Sie wollten. Und trotzdem haben Sie beide unter meinem magischen Einfluß ein großartiges und völlig unerklärliches Zauberkunststück vollbracht! Drehen Sie bitte die vier oben liegenden Karten um!« Die Zuschauer tun das, es sind die vier Asse.

Der Trick ist von viel größerer Wirkung, als Sie nach der doch recht simpel klingenden Erklärung annehmen werden. Die Praxis wird Ihnen zeigen, daß er absolut undurchschaubar ist und daß die Zuschauer vor allem deshalb so überrascht sind, weil sie »alles selbst gemacht haben«.

Nochmals vier Gleiche

Dieser Trick funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie der vorherige, er ist aber völlig anders aufgebaut. Im Endeffekt erscheinen wieder vier gleiche Karten.

Vor der Vorführung legen Sie die vier Gleichen, die Sie verwenden wollen, unter das Spiel und noch eine beliebige Karte darunter. Die Karten fächern Sie einmal kurz auf, wobei Sie die unteren vier zusammenhalten, so daß sie nicht zu sehen sind. Dann überreichen Sie sie einem Zuschauer mit der Bitte, gründlich zu mischen. Wenn etwa die Hälfte der Karten abgemischt ist, sagen Sie: »Danke, das genügt!« und nehmen dem Zuschauer die Karten aus der Hand. Nach dem Egalisieren halten Sie ihm das Spiel noch einmal hin, damit

er abheben kann. Noch einmal schlagen Sie einen Fächer, ein Blick genügt, und Sie haben die vier zusammen liegenden gleichen Karten entdeckt. Hinter diesen trennen Sie das Spiel und heben auch noch einmal ab. Die Gleichen kommen dadurch nach oben.

Legen Sie drei Karten von oben verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Der Zuschauer wählt davon eine und legt sie zur Seite. Die verbleibenden zwei schieben Sie zusammen, dann legen Sie vom Spiel einzeln weitere Karten darauf. Wenn Sie schon etwa zehn Karten abgelegt haben, bitten Sie den Zuschauer, irgendwann »Halt« zu sagen. Sofort hören Sie mit dem Ablegen auf und legen den Spielrest beiseite.

Die abgezählten Karten nehmen Sie zur Hand und teilen sie in drei Päckchen aus. Legen Sie zunächst drei Karten nebeneinander auf den Tisch, dann verteilen Sie die übrigen Karten einzeln darauf. Das muß nicht unbedingt der Reihe nach geschehen, Sie können die Karten ganz wahllos ablegen, Sie haben nur darauf zu achten, daß die letzten drei Karten so verteilt werden, daß auf jedem Päckchen eine zu liegen kommt. Nun nehmen Sie die vom Zuschauer gewählte Karte auf und tippen damit auf die drei Päckchen. Werden die obersten Karten umgedreht, so sieht man, daß es drei gleiche sind. Zuletzt drehen Sie auch noch die Zuschauerkarte um, es ist die vierte dazu passende!

8. Kapitel:

Mentalmagie mit Karten

Den Begriff »Mentalmagie« könnte man mit »Geisteszauberei« oder »Gehirnmagie« übersetzen. Der Mentalist hat sich die wirklichen oder angeblichen Wunder des Okkultismus zum Vorbild genommen. Was die Parapsychologie behauptet - Hellsehen, Telepathie, Sehen in die Zukunft usw. -, bringt er mit Hilfe von Tricks zustande. Es gibt eine große Anzahl Kartentricks, die sich mit solchen Themen befassen. Sie können diese natürlich wie normale Kartentricks vorführen, Sie können es aber auch geheimnisvoller machen, indem Sie das Gehabe eines Hellsehers nachahmen. Aber bitte übertreiben Sie nicht, denn daß Sie hellsehen können, glaubt Ihnen sowieso keiner, zelebrieren Sie Ihre »Wunder« also mit dem nötigen Schuß Ironie.

Vorausgesagte Lagezahl

Ein Zuschauer mischt das Spiel, dann nimmt er sich eine Anzahl Karten. Er hat freie Wahl, allerdings müssen es weniger als die Hälfte sein. Sie werfen einen kritischen Blick auf das Restspiel, dann schreiben Sie auf einen Zettel die Zahl 17, die Sie aber vorerst noch nicht zeigen. Inzwischen hat der Zuschauer seine Karten gezählt, entweder unter dem Tisch, oder er dreht sich dazu um. Diese Zahl ist die Lagezahl der Karte, die er sich

merken soll. Zu diesem Zweck zählen Sie ihm vom Restspiel 16 Karten vor, wobei Sie eine Karte nach der anderen vom Spielrücken nehmen, vorzeigen und bildunten auf dem Tisch ablegen. Bis 16 zählen Sie, weil der Zuschauer ja weniger als die Hälfte genommen hat, also auf keinen Fall mehr als 16 Karten haben kann. Die abgezählten werden auf den Spielrest zurückgelegt, darauf kommen noch die vom Zuschauer vorher dem Spiel entnommenen Karten, so daß dieses wieder komplett ist.

Fragen Sie den Zuschauer, ob er weiß, an welcher Stelle jetzt seine Karte im Spiel liegt. Meist wird er verneinen, und wenn er gewitzt ist, wird er vielleicht das Doppelte seiner gedachten Zahl nennen. Weisen Sie darauf hin, daß Sie vorher eine Zahl aufgeschrieben haben. Der Zettel wird geöffnet, aber 17 ist natürlich nicht die gemerkte Zahl. Bitten Sie den Zuschauer, 17 Karten vom Spiel herunterzuzählen und die Letzte umzudrehen. Es ist die gedachte!

Eine Voraussage

Der Vorführende schreibt den Namen einer Karte als Voraussage auf einen Zettel. Zwei Zuschauer wählen je eine Karte, deren Werte werden addiert, und die Summe bestimmt die Lagezahl der zu wählenden Karte. Natürlich ist das die vorher aufgeschriebene. Dieser Trick ist etwas komplizierter, dafür wirkt er aber speziell auf Leute, die schon ein bißchen Ahnung von der Zauberkunst haben. Sie müssen das Spiel vorher

sortieren. Von der Rückseite her liegen die Karten wie folgt: Bube - Dame - Dame - Dame - Dame - beliebige -As - Zehn - Neun - Acht - Sieben - neun beliebige - Voraussagekarte - Spielrest. Die Farben spielen dabei keine Rolle.

Zweckmäßig ist es, wenn Sie mit einem anderen Spiel erst einige normale Kartenkunststücke vorführen und dann dieses Spiel mit dem vorbereiteten austauschen. Das geht ganz einfach. Stecken Sie das gelegte Spiel in Ihre rechte äußere Rocktasche. Der Austausch passiert, wenn Sie Ihre Voraussage machen wollen. Mit der linken Hand holen Sie einen Zettel aus der linken Jacketttasche. Dann sagen Sie: »Einen Kugelschreiber hatte ich auch.« Dabei greifen Sie mit der rechten Hand, die das Spiel hält, in die rechte Tasche. Dort lassen Sie das Spiel zurück und kommen mit dem anderen heraus. Legen Sie es auf den Tisch, dann erinnern Sie sich und ziehen den Schreibstift aus der linken inneren Tasche. Nun tätigen Sie Ihre Voraussage, dann geht es an die Kartenwahl.

Der erste Zuschauer darf eine Zahl von eins bis fünf nennen, dementsprechend zählen Sie ab und legen die so gewählte Karte offen auf den Tisch. In der Regel wird das eine Dame sein. Die abgezählten Karten kommen auf das Spiel zurück. Der zweite Zuschauer nennt eine größere Zahl, »so etwa von sechs bis zehn«. Wieder zählen Sie ab, legen die entsprechende Karte heraus und die anderen diesmal unter das Spiel. Die Werte der beiden Karten werden addiert, die Summe bestimmt die zu wählende Karte. Zählen Sie die Karten

einzeln vom Spiel ab, die letzte legen Sie heraus. Nun wird die Voraussage verlesen, dann erst wird die Karte herumgedreht, natürlich ist es die richtige.
Es gibt eine Sonderregel. Wenn der erste Zuschauer die Eins nennt und demzufolge ein Bube herausgelegt wird, dann decken Sie beim letzten Abzählen nicht die letzte Karte auf, sondern die nächste. In der Praxis wird das allerdings kaum vorkommen.
Wollen Sie mit einem 52er Spiel arbeiten, dann legen Sie die Karten in folgender Reihenfolge:
Fünf - Fünf - Sechs - Sechs - Sechs - beliebige - Neun - Acht - Sieben - Sechs - Fünf - Vier - Drei - Zwei -As - sechs beliebige - Forcierkarte - Spielrest. Die abgezählten Karten kommen diesmal alle unter das Spiel zurück, beim Zählen beginnen Sie immer mit eins. Nur wenn die erste gewählte Karte eine Fünf ist, müssen Sie zum Schluß die nächste Karte nehmen, sonst ist es immer die letzte.

Eine verrückte Voraussage

Nichts erfreut die Zuschauer mehr, als wenn Sie sich anscheinend irren. Und wenn dann der Irrtum auf originelle Weise berichtigt wird, haben Sie doppelten Erfolg, Ihre Zuschauer staunen und lachen.
Als Voraussage legen Sie eine Karte auf den Tisch. Es ist diesmal eine Karte »ohne Gesicht«, also eine Blankokarte. Vielen Spielen liegt eine solche Karte bei, im Fachhandel gibt es sie zu kaufen, Sie können aber auch

eine Karte aus einem ausrangierten Spiel mit weißem Glanzpapier bekleben.

Das Spiel ist wieder vorbereitet, die untersten acht Karten sind: Bube - As - As - König - Bube - As - As -König.

Geben Sie das Spiel einem Zuschauer, er teilt es in acht Päckchen aus, immer schön eine Karte nach der anderen. Dadurch liegen die vorbereiteten acht Karten oben. Der Zuschauer soll nun vier der obersten Karten aufdecken, aber vier nebeneinander liegende. Sie wenden sich währenddessen ab. Die Werte dieser vier Karten soll er addieren. Bringen Sie Ihrem Helfer die Werte noch einmal in Erinnerung: Bei Augenkarten ist es klar, Bube zählt zwei, Dame drei, König vier und As eins. Jetzt soll er die gleichen Werte noch einmal miteinander multiplizieren und dann die kleinere Zahl von der größeren abziehen. Sie behaupten, daß der Wert der von Ihnen vorher auf den Tisch gelegten Karte dem erhaltenen Ergebnis entspricht. Die Zuschauer werden schadenfroh grinsen, denn bei der Rechnung erhalten Sie als Endergebnis Null!

Spielen Sie den Bestürzten, rechnen Sie alles noch einmal nach, anscheinend können Sie es nicht fassen. Die Zuschauer werden sich an Ihrer Verlegenheit weiden. Aber dann atmen Sie befreit auf, schmettern einen fröhlichen Zauberspruch und drehen die Voraussagekarte um - es ist ebenfalls eine Null!

»Vielen Dank, daß Sie gerade mich gewählt haben!«

16 Karten legen Sie zu einem Rechteck vier mal vier aus, wobei sich willkürlich rote und schwarze Karten abwechseln. Ein Zuschauer bekommt eine größere Münze und eine Gebrauchsanweisung. In dieser steht:

1. Lege die Münze auf eine rote Karte.
2. Bewege sie nach links oder rechts zur nächsten schwarzen Karte.
3. Schiebe sie senkrecht zur nächsten roten Karte.
4. Bewege sie diagonal zur nächsten schwarzen Karte.
5. Bewege sie nach unten oder nach rechts zur nächsten roten Karte.

Wenn der Zuschauer alles so macht, dann kommt die Münze schließlich auf der dritten Karte in der dritten Reihe zu liegen. Alle Karten drehen Sie um, jede zeigt einen ganz normalen Rücken. Wird aber zuletzt die gewählte Karte umgedreht, dann sieht man, daß auf ihr ein Zettel klebt, auf dem zu lesen steht: Siehe Überschrift!

Dieser Trick funktioniert von selbst. Das System ist so raffiniert ausgeknobelt, daß Sie immer auf die richtige Karte kommen, egal wo Sie beginnen.

Legen Sie die Karten in folgende Reihenfolge, wobei Sie jede Karte durch eine andere in gleicher Farbe ersetzen können: Kreuz Neun - Herz Sieben - Karo Dame - Herz König - Karo Sieben - Kreuz Dame - Kreuz König - Pik Acht - Herz As - Pik Sieben - Karo Acht (das ist die Forcierkarte, die hinten mit der Aufschrift

versehen wird) - Herz Neun - Herz Bube - Pik Dame - Kreuz Zehn - Pik König.

Wenn Sie dieses Päckchen bildoffen halten, so liegt die Kreuz Neun oben und der Pik König unten. Nun legen Sie diese Karten zu einem Rechteck auf den Tisch, vier nebeneinander, die nächsten vier darunter usw. Ihre Forcierkarte wird dadurch die dritte in der dritten Reihe. Abb. 39 zeigt die ausgelegten Karten. Alles andere geht von selbst.

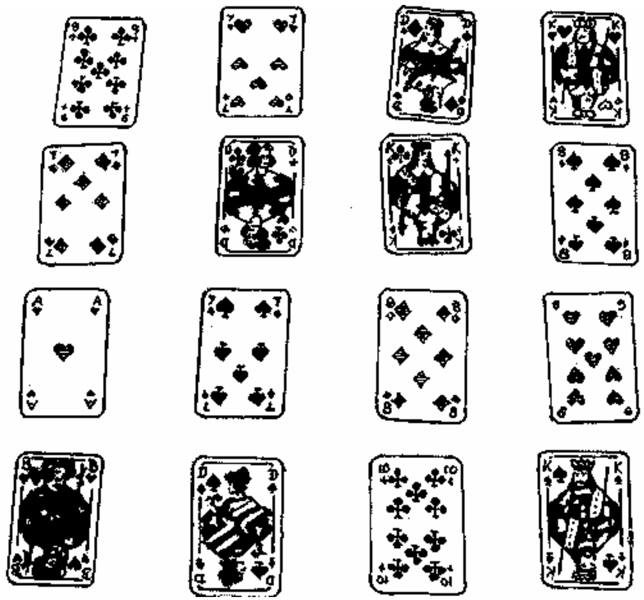


Abb. 39

Eheanbahnung

Ich habe den vorherigen Trick etwas abgewandelt, und ich glaube, er ist dadurch noch unterhaltsamer geworden. Es ist nun kein Kartentrick mehr, sondern ein kleines Kabinettstück der Mikromagie.

Anstelle normaler Karten verwende ich Pin-up-Karten. Das sind Spielkarten, die statt der Kartenbilder mehr oder weniger leichtbekleidete Damen zeigen. Solche Spiele bekommen Sie im normalen Handel zu kaufen. Ich suchte mir acht Karten mit blonden Damen heraus und acht mit schwarzhaarigen. Eine blonde wurde auf der Rückseite mit obigem Text beschriftet, die Anleitung wurde zu »Regeln für die Eheanbahnung«, und statt der Münze nahm ich einen großen Chip, der mit dem Bild eines jungen Mannes beklebt wurde. Nun legen Sie die Karten so, daß anstelle der roten jeweils eine blonde Dame liegt und ändern den Text entsprechend, also blond statt rot, schwarz bleibt schwarz. Stecken Sie alles zusammen in ein kleines Etui, und Sie haben einen reizenden Trick, den Sie jederzeit und überall vorführen können.

Zweimalige Voraussage

Diesen Trick zeigte mir der bekannte ungarische Magier Rodolfo, als ich ihn vor vielen Jahren in seiner Budapester Wohnung besuchte. Er basiert auf einer raffinierten Abzählmethode.

Lassen Sie das Spiel mischen, dann blättern Sie es kurz

durch, um die Kartenbilder »intuitiv auf sich wirken zu lassen«. Bitten Sie eine Dame, sich eine Zahl zwischen fünf und zehn zu denken. Schauen Sie ihr tief in die Augen, dann schreiben Sie etwas auf einen Zettel, den Sie in ein leeres Trinkglas werfen. Der gleiche Vorgang wiederholt sich mit einem Herrn, nur muß dieser an eine Zahl zwischen zehn und 15 denken. Auch für ihn wird ein beschrifteter Zettel in ein Glas geworfen.

Die Dame nennt ihre Zahl, z.B. sieben. Von oben werden sieben Karten abgezählt und die letzte rückenoben auf das Glas gelegt. Die abgezählten Karten kommen auf das Spiel zurück. Nun nennt der Herr seine Zahl, auch diese wird abgezählt und die letzte Karte auf sein Glas gelegt. Die Dame zeigt ihre gewählte Karte vor, es ist z.B. Karo Acht. Dann öffnet sie den Zettel und liest vor: »Karo Acht.« Selbstverständlich stimmt auch die andere Voraussage mit der gewählten Karte überein.

Nach dem Mischen müssen Sie die beiden Karten ermitteln. Zu diesem Zweck sehen Sie das Spiel von der Bildseite her durch, um sich »durch die Kartenbilder anregen zu lassen«. Das ist natürlich Unsinn, in Wirklichkeit schauen Sie sich die unterste Karte an, das wird die Karte des Herrn sein. Dann zählen Sie bis sechs (einschließlich der untersten) und merken sich die sechste Karte von unten, das wird die Karte der Dame sein. Noch einmal zählen Sie sechs Karten weiter und teilen dort das Spiel. Abheben bringt die abgezählten Karten nach oben; Sie kennen jetzt die siebte und die zwölfte Karte vom Spielrücken her. Nochmaliges Falschabheben ändert daran nichts. Jetzt beschriften Sie die Zettel, bringen Sie dabei nicht die Karten durch-

einander, die zuerst gemerkte ist die des Herrn! Alles andere hängt vom Abzählen ab. Hier die Möglichkeiten, die Dame hat die Auswahl *zwischen 6, 7, 8* und 9.

6 - Sie zählen sechs Karten ab und legen die nächste auf das Glas.

7 - Sie zählen normal ab, die siebte ist es.

8 - Sie nehmen immer zwei Karten auf einmal und zählen zwei - vier - sechs - acht, 'wobei Sie die Kartenpaare übereinanderwerfen. Die zuletzt oben liegende ist die gewünschte.

9 - Diesmal werfen Sie immer drei Karten en bloc ab, dabei zählen Sie drei - sechs - neun, und wieder liegt die gewünschte oben, wo Sie sie wegnehmen und aufs Glas legen.

Die abgezählten Karten kommen aufs Spiel zurück, dann wenden Sie sich dem Herrn zu. Ganz egal, welche Zahl er nennt, Sie zählen zunächst zweimal fünf Karten en bloc ab und werfen sie auf den Tisch. Dann geht es je nach der Zahl unterschiedlich weiter:

11 - Zehn Karten liegen auf dem Tisch, die elfte kommt aufs Glas.

12 - Sie werfen fünf, fünf und zwei Karten ab, die oberste ist es.

13 - Wieder fünf und fünf abwerfen, dann drei auf einmal, die richtige liegt wieder oben.

14 - Diesmal werden fünf, fünf und vier Karten ab geworfen.

Jetzt bleibt Ihnen nur noch übrig, die entsprechenden Übereinstimmungen bestätigen zu lassen.

Zahl und Karte

Bei diesem Kunststück sagen Sie zwei Dinge voraus, die Zahl, die sich ein Zuschauer nur denkt, und die Karte, die an dieser Stelle liegt.

Sie verwenden eine Leitkarte, die Sie auch von der Rückseite her erkennen können, entweder durch einen Bleistiftpunkt in der Ecke oder durch eine kleine ausgekratzte Stelle. Diese Karte bringen Sie an die elfte Stelle von oben. Das geht ganz einfach. Sehen Sie das gemischte Spiel von der Bildseite her durch, bei der Leitkarte - nehmen wir an, es ist Karo Dame - beginnen Sie mit »eins« zu zählen, wenn Sie bei »elf« angekommen sind, teilen Sie das Spiel und heben ab.

Bitten Sie einen Zuschauer um Mitarbeit. Er soll sich eine Zahl bis zehn denken, und Sie geben vor, diese Zahl aufzuschreiben. Sie nehmen einen Notizblock zur Hand, halten ihn so, daß niemand sehen kann, was Sie schreiben, und notieren auf der unteren Hälfte des ersten Blattes den Namen Ihrer Leitkarte. Schreiben Sie den Kartennamen nicht aus, das wäre zu auffällig, malen Sie den Index, also so: +D. Den Block legen Sie mit der Schrift nach unten ab.

»Zur Kontrolle« nimmt der Zuschauer die seiner Zahl entsprechende Anzahl Karten vom Spiel und steckt sie in die Tasche. Wenn Sie wollen, können Sie jetzt noch einmal falsch abheben. Dann zählen Sie zehn Karten in einer Reihe auf den Tisch, dabei beginnen Sie von rechts! Achten Sie auf Ihre Leitkarte, deren Lage, von links (!) gezählt, verrät Ihnen die Zahl des Zuschauers. Nehmen wir an, die Leitkarte liegt an vierter Stelle.

Nehmen Sie den Block zur Hand und geben Sie vor, jetzt den Namen einer Karte aufzuschreiben. In Wirklichkeit schreiben Sie die Vier auf, und zwar in die obere Hälfte des Blattes, den Block legen Sie wieder ab.
Der Zuschauer nennt jetzt seine Zahl und bringt zum Beweis die Kontrollkarten aus der Tasche zum Vorschein. Nun zählt er von der Kartenreihe seine Zahl ab, dabei muß er, wie es ganz natürlich ist, von links beginnen. Die entsprechende Karte, in unserem Fall die vierte, schiebt er aus der Reihe heraus. Jetzt wird die Voraussage verlesen, vier und Karo Dame. Die verdeckte Karte wird umgedreht, es ist wirklich die Karo Dame!

Gleiche Gedanken

Hier haben Sie einen Kartentrick, den Sie sowohl im kleineren Kreis als auch vor einem größeren Publikum vorführen können. Sie benötigen zwei stärkere Bücher, ein kleineres und ein größeres, und zwei Kartenspiele, die Sie sich auch entleihen können. Die Bücher werden nur als Kartenständer benutzt, Sie stellen sie hintereinander auf den Tisch, das kleinere nach vorn.
Ein Zuschauer erhält beide Kartenspiele; er darf sie nach Herzenslust mischen. Eins der Spiele behält er selbst, das andere gibt er Ihnen. Aus Ihrem Spiel nehmen Sie eine Karte heraus und stecken sie, ohne sie zu zeigen, zur Hälfte in das hintere Buch, der Kartenrücken zeigt zum Publikum. Auch der Zuschauer

nimmt eine Karte aus seinem Spiel, die mit der Bildseite nach vorn in das vordere Buch gesteckt wird, genau vor Ihre Karte. Das Ganze wird noch einmal wiederholt, so daß in jedem Buch zwei Karten stecken (Abb. 40). Wiederholen Sie noch einmal, was geschehen ist, betonen Sie vor allem, daß Sie Ihre Karten gewählt haben, bevor sich der Zuschauer für seine entschied. Nun wird das hintere Buch umgedreht, man sieht zwei übereinstimmende Kartenpaare. Sie haben also tatsächlich vorher die gleichen Karten gewählt, die ein Zuschauer erst hinterher aus seinem Spiel heraus gesucht hat. Das Schöne ist, es ist nichts präpariert, Sie können tatsächlich entliehene Spiele verwenden, Sie brauchen keine Vorbereitungen zu treffen, haben keinerlei Fingerfertigkeit nötig, und dank der Anordnung können auch weiter entfernt sitzende Zuschauer alles gut verfolgen.

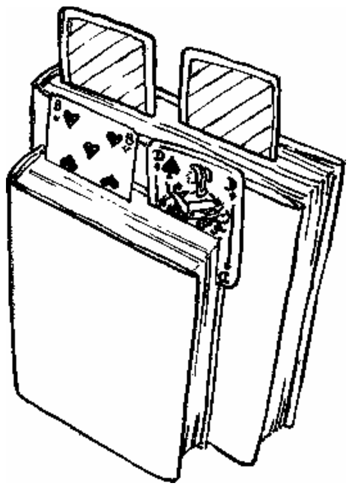


Abb. 40

Dieser Trick ist die Kombination dreier verschiedener Trickprinzipien und deshalb von einem Laien nicht zu durchschauen. Nach dem Mischen muß der Zuschauer sein Spiel mit der Bildseite nach oben bandförmig auf dem Tisch ausbreiten. Da er sich meist etwas ungeschickt anstellt, helfen Sie ihm. Dabei merken Sie sich die Rückenkarte seines Spieles, also die Karte, die jetzt ganz unten in der Reihe liegt. Schieben Sie eventuell einige Karten darüber, damit sie nicht zu sehen ist. Die gleiche Karte suchen Sie aus Ihrem Spiel und stecken sie verdeckt in das hintere Buch, so daß sie mindestens noch zur Hälfte herausschaut. Jetzt schiebt der Zuschauer aus seiner Kartenreihe eine Karte heraus, überreicht sie Ihnen, und Sie stecken sie mit der Bildseite nach vorn in das vordere Buch, genau vor Ihre Karte. Nehmen wir an, diese Karte wäre Pik Sieben.

Sie blättern kurz Ihr Spiel durch und finden die Pik Sieben, ein einfaches Abheben macht sie zur obersten Karte. Schieben Sie Ihr Spiel wieder zusammen und sagen Sie, daß Sie sich beim zweiten Versuch ganz auf den Zufall verlassen wollen. Dabei legen Sie Ihr Spiel auf den Tisch, heben einen Teil ab, legen ihn daneben und den Spielrest - die vorher untere Hälfte - quer darauf. Der Zuschauer macht mit seinem Päckchen genau das gleiche. Sicherlich haben Sie in dieser Handlung das Abhebeforcieren wiedererkannt.

Die Karte, »bei der abgehoben wurde«, nehmen Sie jetzt aus dem Spiel heraus. Es ist die oberste des unteren Päckchens, Pik Sieben, die Sie mit der Rückseite nach vorn neben die andere Karte in das hintere Buch stecken. Der Zuschauer gibt Ihnen die oberste Karte

seines unteren Päckchens. Das ist die vorher oberste des Spieles, die gleiche, die Sie am Anfang in das Buch gesteckt hatten. Diese Karte kommt mit der Bildseite nach vorn neben die andere in das vordere Buch.
Wenn Sie jetzt die hinteren Karten umdrehen würden, sähe man zwar die gleichen Karten wie im vorderen Buch, aber die Anordnung würde nicht stimmen. Sie drehen aber nicht die Karten, Sie drehen das ganze hintere Buch um! Durch diesen kleinen, von den Zuschauern nie bemerkten Kniff wechseln die Karten die Plätze, und zwei übereinstimmende Kartenpaare sind zu sehen.

Karten-Telepathie

Der Vorführende behauptet, die Gedanken eines Zuschauers erraten zu können. Aus einem gemischten Spiel legt ein Helfer drei Karten verdeckt nebeneinander auf den Tisch, der Magier geht nach draußen oder wendet sich ab. Der Mitspieler schaut sich eine Karte an und legt sie wieder zurück. Wenn der Magier zurückkommt, berührt er nichts, schaut sich auch keine Karte an, er schaut nur dem Helfer tief in die Augen, wobei er ihn bittet, sich voll auf seine Karte zu konzentrieren. Langsam und stockend nennt er nun zunächst die Farbe und dann auch den Wert der gedachten Karte.
Dieser Trick funktioniert ohne geheimen Helfer und ohne alle technischen Hilfsmittel. Ich biete Ihnen drei

Methoden dafür an, suchen Sie sich die aus, die Ihnen am besten zusagt.

1. Methode: Sie verwenden ein gelegtes Kartenspiel, außerdem benötigen Sie etwas Salz, das Sie am besten in die Westentasche tun. Auch das kleine Geldscheintäschchen in der rechten Jackettasche ist dafür geeignet.

   Mischen Sie das Spiel falsch (Charlier) und lassen es normal abheben, notfalls genügt auch das Abheben allein. Dann geben Sie es dem Zuschauer und wenden sich selbst ab, so daß Sie nichts mehr sehen können. Der Zuschauer hebt noch einmal ab und legt dann von oben drei oder vier Karten verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Währenddessen greifen Sie in die Tasche und entnehmen mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger eine Prise Salz. Kurz drehen Sie sich noch einmal um und erklären dem Zuschauer, was er machen soll: Eine von den Karten aufnehmen, ansehen und wieder zurücklegen. Dabei deuten Sie nacheinander auf die einzelnen Karten und lassen auf jede ein paar Salzkörnchen fallen. Nun wenden Sie sich wieder ab. Wenn der Zuschauer wie ihm geheißen die Karte hochhebt, fällt das Salz herunter. Keine Angst, niemand wird das bemerken.

   Sie kommen zurück und nehmen das restliche Kartenspiel zur Hand. Dabei erkennen Sie schon, auf welcher Karte das Salz fehlt. Mit dem Spiel demonstrieren Sie noch einmal, was der Zuschauer gemacht hat: Spiel abgehoben, drei Karten auf den Tisch gelegt, eine angeschaut und gemerkt. Es

dürfte Ihnen nicht schwerfallen, dabei einen Blick auf die unterste Karte zu werfen. Die dieser Karte folgenden in Ihrem Legesystem liegen auf dem Tisch. Sie können nun in Gedanken abzählen, welche davon die gedachte ist, und diese dann möglichst effektvoll erraten.

Legt der Zuschauer vier Karten ab, dann genügt es auch, wenn Sie drei davon mit Salz versehen. Finden Sie später nur eine Karte ohne Salzspuren, dann war es die gedachte, ist noch eine weitere ohne Salz, dann hat sich der Zuschauer diese angesehen.

2. Methode: Natürlich können Sie den Trick auch ohne gelegtes Spiel ausführen. Sie müssen es nur so einrichten, daß Sie sich irgendwann unbemerkt die obersten drei Karten anschauen können. Prägen Sie sich die Karten und deren Reihenfolge gut ein. Natürlich darf in diesem Fall der Zuschauer nicht noch einmal abheben, stattdessen setzen Sie ein Falschabheben ein. Und sollten Sie gerade kein Salz zur Hand haben, geht es auch mit Zucker oder etwas von einer Zigarette abgekrümeltem Tabak.
3. Methode: Hierbei können Sie auf das Salz oder ähnliche Hilfsmittel verzichten. Legen Sie vier Karten nach oben, die sich in Farbe und Wert unterscheiden, z.B. Herz Sieben, Karo Dame, Kreuz Neun und Pik Bube. Hat sich der Zuschauer eine davon gemerkt, dann tasten Sie sich durch Fragen an die richtige Karte heran:

   »Sie haben sich eine rote Karte gemerkt!« Egal ob der Zuschauer ja oder nein sagt, Sie wissen jetzt,

welche Farbe seine Karte hat. »Sie wählten eine Bilderkarte!« Wieder ist es gleich, was geantwortet wird, Sie kennen jetzt die Karte. Sagt der Zuschauer bei beiden Fragen ja, dann kann es nur Karo Dame sein, bei zweimaligem Nein ist es Kreuz Neun. Bei Nein Ja Pik Bube und bei Ja - Nein Herz Sieben. Bitte durchdenken Sie die Sache noch einmal, dann werden Sie das Prinzip begriffen haben.

Sie werden die rote Karte wählen

So lautet Ihre Voraussage, die Sie für diesen kleinen, aber feinen Trick treffen. Der Zuschauer mag handeln, wie er will, er wird von den ausgelegten sechs Karten tatsächlich immer die rote wählen.

Den speziellen Kartensatz können Sie sich aus einem kompletten Rommespiel zusammenstellen. Sie brauchen dazu Kreuz Zwei, Drei, Vier, Fünf und Herz Sechs mit blauem (oder grünem) Rücken und ein Kreuz As mit rotem Rücken.

Legen Sie die Karten übereinander, zunächst Kreuz Fünf bildoben auf den Tisch, darauf rückenoben Kreuz Vier, dann wieder bildoben Kreuz Drei, rückenoben Herz Sechs, bildoben Kreuz As (roter Rücken) und schließlich Kreuz Zwei rückenoben als oberste Karte. Zweckmäßig ist es, diesen Kartensatz in einem kleinen Etui (Ausweishülle) aufzubewahren, zusammen mit einem Zettel, der die Aufschrift trägt »Sie werden die rote Karte wählen«.

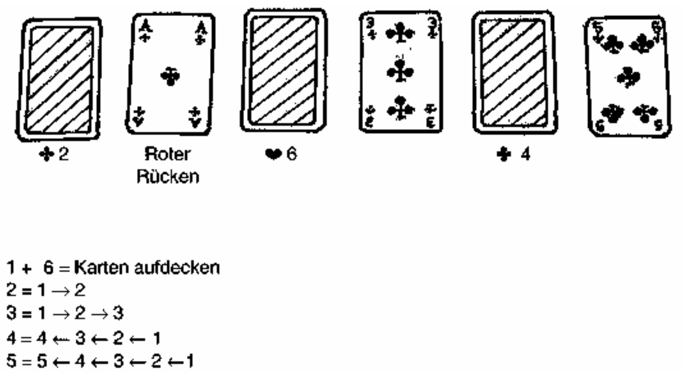


Abb. 41

Bei der Vorführung legen Sie die Karten von links nach rechts in einer Reihe nebeneinander auf den Tisch, Kreuz Zwei liegt ganz links und Kreuz Fünf rechts, jede zweite zeigt mit der Bildseite nach oben (Abb. 4l). Ein Zuschauer darf nun eine Zahl von eins bis sechs wählen. Das kann durch Nennen der Zahl oder durch einen normalen Spielwürfel geschehen. Viel lustiger ist es aber, wenn Sie einen »unsichtbaren Würfel« verwenden. Überreichen Sie diesen einem Zuschauer (er bekommt natürlich nichts), bitten Sie ihn noch, schön aufzupassen, damit der Würfel nicht herunterfällt, da man ihn so schwer wiederfindet. Dann soll der Zuschauer ein paarmal würfeln, um sich zu überzeugen, daß es wirklich ein normaler Würfel ist! Wenn Sie Ihren Helfer einigermaßen geschickt ausgewählt haben, werden Sie Ihre Freude daran haben, wie er mitspielt. Schließlich kommt der entscheidende Wurf, der Mitspieler nennt Ihnen eine Zahl von eins bis sechs. Den Würfel darf er als Souvenir behalten.

Sie sind für jede Zahl gerüstet, beim Auszählen kommen Sie immer auf die »rote Karte«. Einmal werden alle Karten bildoben gedreht, dann ist Herz-Sechs die rote; im anderen Fall drehen Sie die offenen Karten rückenoben, und man sieht ein rotes Rückenmuster. Hier die genauen Angaben, wie Sie im Einzelfall handeln müssen. Prägen Sie sich das gut ein, damit Sie sofort ohne langes Überlegen handeln können.

1 - Es ist nur eine Karte mit dem Point l dabei. Heben Sie Kreuz Zwei und Kreuz Vier kurz an, um das zu beweisen. Dann drehen Sie alle Karten mit der Rückenseite nach oben, eine einzige ist rot, das Kreuz As.

2 - Sie zählen von links ab und kommen so auch auf das Kreuz As. Erst drehen Sie die beiden offenen Karten rückenoben, dann die gewählte.

3 - Wieder zählen Sie von links ab, dann werden alle verdeckten Karten bildoben gedreht, zuletzt die gewählte. Es ist die einzige rote zwischen fünf schwarzen.

4 - Diesmal zählen Sie von rechts ab und verfahren weiter wie bei 3.

5. - Auch von rechts abzählen, aber dann weiter wie bei 2 verfahren.

6 - Alle Karten werden mit der Bildseite nach oben gedreht, jede Zahl von eins bis sechs ist vertreten, aber nur eine Karte ist rot, die gewählte sechs.

Die Abb. 41 zeigt Ihnen noch einmal genau die Legemethode und in Kurzfassung die verschiedenen Arten des Abzählens.

Das Super-Gedächtnis

Dieser Trick gehört zum Gebiet der Mnemotechnik, der Gedächtniskunst. Der Zuschauer mischt das Spiel, dann nimmt er sich eine Karte heraus und steckt sie ein. Der Magier sieht das Spiel nur einmal durch, sofort kann er die fehlende Karte nennen.

Die Vorführung ist nicht ganz leicht, Sie müssen schon etwas üben, damit es flott und sicher geht. Aber der Erfolg ist die Mühe wert, niemand kann sich erklären, wie Sie das bewerkstelligen. Natürlich ist ein Trick dabei. Sie müssen einmal den Wert der Karte ermitteln und zum zweiten deren Farbe. Konzentrieren wir uns zunächst auf den Wert. Die Karten gelten:

As	=	1	Sieben	=	7
Bube	=	2	Acht	=	8
Dame	=	3	Neun	=	9
König	=	4	Zehn	=	0 (!)

Beim Durchblättern des Spieles addieren Sie in Gedanken die Werte aller Karten, die Sie sehen. Die Gesamtsumme beträgt 136. Wenn Sie diese Zahl erreichen, dann war die entnommene Karte eine Zehn. Ansonsten wird 136 nicht erreicht, die Differenz ist dann der Wert der fehlenden Karte. Nehmen wir an, Sie kommen auf 132, die Differenz zu 136 beträgt dann vier, die fehlende Karte ist also ein König.

Dieses Addieren können Sie sich noch wesentlich erleichtern. Sobald Sie über zehn kommen, lassen Sie die Zehnerstellen weg und addieren nur die Einer

weiter. Ein Beispiel soll das verdeutlichen. Nehmen wir an, Sie sehen die Karten Acht - König - Sieben -Bube - Zehn - Neun... Dann addieren Sie: 8 + 4 = 12, die Zehnerstelle fällt fort, also geht es weiter 2 + 7 = 9, 9 + 2= 11, l + 0 = l, l + 9 = 10, 0 + ... Alles klar? Wenn nicht, gleich einmal ausprobieren. Zuletzt erhalten Sie also eine einstellige Zahl. Ist es die Sechs, dann ist die fehlende Karte eine Zehn. Ist das Ergebnis kleiner als sechs, dann entspricht der Wert der fehlenden Karte der Differenz zu sechs. Und ist sie größer als sechs, dann müssen Sie die Differenz zu 16 nehmen. Das liest sich alles sehr kompliziert, aber es ist wirklich nicht schwer.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, kennen Sie jetzt den Wert der fehlenden Karte. Um die Farbe zu ermitteln, empfehlen ältere Methoden, das Spiel noch einmal durchzusehen und dabei nur auf diesen Wert zu achten, Sie merken dann ganz schnell, welcher fehlt. Sicher geht das, aber es ist doch ein erheblicher Schönheitsfehler und mindert die Wirkung enorm, wenn Sie zweimal durchblättern müssen, um eine Karte zu bestimmen. Es geht auch anders.

Beim Durchblättern des Spieles addieren Sie die Werte, achten aber gleichzeitig auch auf die Farben. Dabei bedeuten:

Kreuz	=	linker Fuß
Pik	=	rechter Fuß
Herz	=	beide Füße
Karo	=	nichts

Wenn Sie eine Kreuzkarte sehen, heben Sie den linken Fuß, nur die Fußspitze, der Hacken bleibt auf dem Boden. Bei einer Pikkarte ist es der rechte. Bei der nächsten Kreuz- bzw. Pikkarte wird der Fuß wieder gesenkt. Bei einer Herzkarte gehen beide Fußspitzen nach außen, bei der nächsten kommen sie wieder zusammen, unabhängig davon, ob die Fußspitzen gehoben oder gesenkt sind. Bei einer Karokarte machen Sie gar nichts. Wenn Sie das gewissenhaft das ganze Spiel hindurch machen, können am Schluß folgende Situationen auftreten:

Die linke Fußspitze ist gehoben = es war eine Kreuzkarte.
Die rechte Fußspitze ist gehoben = es war eine Pikkarte.
Beide Fußspitzen zeigen nach außen = es war eine Herzkarte.
Die Füße stehen ganz normal = es war eine Karokarte.

Machen Sie sich mit diesem System gut vertraut, und Sie werden bald in den Ruf eines großartigen Gedächtniskünstlers kommen. Niemand kann sich nämlich erklären - auch die meisten Fachkollegen nicht! -, wie man beim einmaligen Durchsehen des Spieles gleichzeitig auf die Farbe und den Wert achten kann.

9. Kapitel:

Das Kartenprogramm

Ich sagte schon im 1. Kapitel, daß es zweckmäßiger ist, sich ein festes Kartenprogramm zu erarbeiten, als wahllos nacheinander Einzeltricks vorzuführen. Sicherlich hat das auch etwas für sich, vor allem, wenn Sie gut improvisieren können und dadurch imstande sind, sich besonderen Situationen anzupassen. Aber das eine schließt das andere nicht aus. Die Planung eines Programms hat den Vorteil, daß Sie die Tricks sorgfältig aussuchen können, Sie können also Dubletten vom Thema her vermeiden, und Sie können die Auswahl nach dramaturgischen Gesichtspunkten treffen. Das bedeutet, daß Sie mit einem schnellen Trick anfangen, dann einen etwas längeren bringen können, sich aber am Schluß wieder steigern müssen, um mit einem Knüller aufzuhören. Wenn Sie geheime Manipulationen vorzunehmen haben, z.B. für einen Trick bestimmte Karten nach oben bringen müssen, dann können Sie die Trickfolge so aufbauen, daß das schon passiert, lange bevor Sie den entsprechenden Trick zeigen.

Nachfolgend beschreibe ich Ihnen zwei komplette Programme, die sich in der Praxis vielfach bewährt haben. Es steht Ihnen frei, daran Änderungen vorzunehmen, andere Tricks einzubauen oder Tricks auszuwechseln. Aber bedenken Sie jede Einzelheit gut. Beim Einstudieren nehmen Sie sich einen Trick nach dem

anderen vor, erst wenn einer sitzt, befassen Sie sich mit dem nächsten. Zuletzt machen Sie das ganze Programm mehrmals für sich allein durch, wobei es günstig ist, wenn Sie dabei laut sprechen. Man sollte sich nämlich auch ein paar passende Worte zurechtlegen, damit es bei der Vorführung nicht nur bei Banalitäten bleibt.

Die Sinfonie der Asse

Unter diesem Titel hat mein Freund Rolf Andra vor vielen Jahren ein Büchlein veröffentlicht, das ein komplettes Programm nur mit den vier Assen beschreibt. Es wendet sich aber ausschließlich an fortgeschrittene Magier, wäre für uns also etwas zu kompliziert, wir halten uns an leichtere Tricks - obwohl Sie bei dieser Routine nicht darum herumkommen, ein oder zwei neue Kartengriffe einzustudieren.
Zur Vorführung benötigen Sie lediglich ein Kartenspiel in gutem Zustand. Suchen Sie vor Beginn der Vorstellung die vier Asse heraus und legen Sie sie nach oben, dann stecken Sie das Spiel ins Etui zurück.

Die vier Asse erscheinen

Das ist im Prinzip der gleiche Trick wie »Vier Asse erscheinen« aus dem 7. Kapitel, die Ausgangssituation ist eine andere, auch die Handlung ist leicht verändert. Er sei hier in dieser Form noch einmal beschrieben, da-

mit Sie sehen, wie man ein Kunststück verändern kann.
Sie nehmen das Spiel aus dem Etui und fächern es Ihren Zuschauern von der Bildseite her kurz vor. Dabei achten Sie lediglich darauf, daß die vier letzten Karten, also die Asse, nicht zu sehen sind. Nun mischen Sie zweimal durch. Beim ersten Mal müssen Sie die ersten vier Karten einzeln abziehen und beim zweiten Mal die letzten, die Asse liegen dann wieder oben.
Überreichen Sie das Spiel einem Zuschauer und bitten Sie ihn, eine beliebige Anzahl Karten übereinander auf den Tisch zu zählen, er kann aufhören, wann er will, das betonen Sie besonders.
Die übrigen Karten nehmen Sie ihm ab. Die abgelegten nimmt der Zuschauer zur Hand und teilt sie in zwei Päckchen aus, indem er immer eine links - eine rechts, eine links - eine rechts legt. Die oberste Karte jedes dieser beiden so entstandenen Päckchen nehmen Sie ab und legen sie weiter nach vorn auf den Tisch, ohne die Karten zu zeigen. Die ausgelegten Karten räumen Sie zusammen. Dabei legen Sie die oberste Karte des einen Päckchens auf das andere und dieses dann ganz nach oben, dadurch sind die beiden obersten Karten des Spieles die anderen beiden Asse.
Wieder mischen Sie das Spiel zweimal durch, wobei Sie diesmal nur zwei Karten einzeln abziehen müssen, denn es sind nur noch zwei Asse im Spiel, und die müssen hinterher wieder oben liegen. Geben Sie das Spiel einem zweiten Zuschauer, auch er soll soviel Karten abzählen, wie er will. Diese Karten teilt er wieder in zwei Päckchen aus, von denen die jeweils oberste

Karte abgelegt wird. Das Spiel schieben Sie zusammen, auf dem Tisch bleiben vier verdeckte Karten zurück. Weisen Sie die Zuschauer nochmals daraufhin, daß sie mit dem Abzählen aufhören konnten, wann sie wollten, und daß Sie selbst Ihre Hand dabei gar nicht im Spiel hatten. Dann drehen Sie die vier Karten um, es sind die vier Asse.
Glauben Sie mir, das ist ein Effekt, bei dem die Zuschauer regelrecht den Atem anhalten.

Der klassische Vierastrick

Von diesem Trick gibt es unzählige Varianten in den verschiedensten Techniken. Der Effekt ist immer der gleiche: Die vier Asse werden verdeckt nebeneinander auf den Tisch gelegt, auf jedes As kommen noch drei Karten. Ein Zuschauer bestimmt ein Päckchen, und ausgerechnet in diesem liegen die vier Asse zusammen, in den anderen drei Paketen ist keins mehr zu finden. Sie werden zugeben, daß das ein Bilderbucheffekt ist. Jeder ernsthafte Kartenmagier hat seine eigene Version. Hier haben Sie meine, die den Vorzug hat, in der Ausführung recht einfach zu sein.
Die Vorbereitungen für diesen Trick treffen Sie bereits beim vorherigen. Wenn Sie nämlich die abgezählten Karten zusammenraffen und zu einem Spiel vereinen, dann bilden Sie unter der dritten Karte von oben einen Spalt. Legen Sie einfach die Spitze des linken Kleinfingers ins Spiel (s. Abb. 9 im 4. Kapitel). Mit der rechten Hand sammeln Sie die offen liegenden Asse ein, dazu

sagen Sie etwa: »Auf magische Weise haben Sie die vier Asse, die höchsten Werte des Spieles, herausgefunden, ich möchte Ihnen nun eine kleine Sinfonie der Asse präsentieren.«
Mit der rechten Hand, die die Asse bildoben hält, kommen Sie zum Spiel in der linken, beide Hände egalisieren die Asse (Abb. 42). Dabei strecken Sie den linken Kleinfinger in die Höhe, die abgetrennten drei Karten gelangen dadurch unbemerkt unter die vier Asse und werden dort von den Fingern der rechten Hand festgehalten. Das Restspiel legen Sie zunächst einmal auf den Tisch, dann wenden Sie sich wieder an Ihre Zuschauer: »Haben Sie sich die Reihenfolge der Asse gemerkt? Nein, das können wir nachholen.« Dabei übergeben Sie die Asse - natürlich zusammen mit den

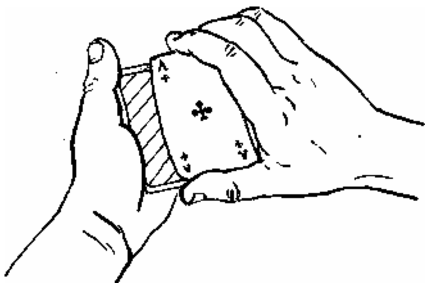


Abb. 42

drei anderen Karten - in die linke Hand (Abb. 43, s. S. 192), ziehen mit dem rechten Daumen das oberste As ab, drehen es um und legen es rückenoben unter die Karten zurück. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle vier Asse zu sehen waren. Das *ganze* Päckchen legen Sie aufs Spiel zurück, das Sie bei dieser Gelegenheit aufnehmen. Noch einmal sagen Sie: »Achten

Abb. 43

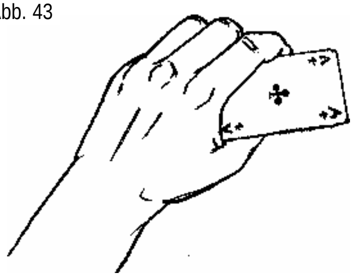
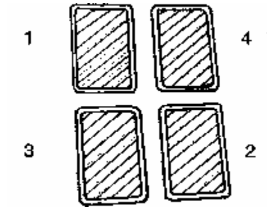


Abb. 44



Sie auf die Reihenfolge!« Dabei legen Sie die obersten vier Karten wieder auf den Tisch, natürlich verdeckt und diesmal in Form eines Quadrates. Die erste Karte kommt nach links vorn, die zweite nach rechts hinten, die dritte nach links hinten und die vierte nach rechts vorn (Abb. 44).
»Wo liegt jetzt welches As?« Egal was die Zuschauer sagen, Sie fahren mit dem Kunststück fort. Die Frage nach der Reihenfolge hatte ja nur den Zweck, das doch recht unbegründete Aufnehmen und Wiederablegen der Karten zu motivieren. Wenn Sie bis hierhin alles richtig gemacht haben, dann ist nur die Karte auf Platz 4 ein As, die anderen drei sind beliebige. Die restlichen Asse liegen oben auf dem Spiel, während die Zuschauer davon überzeugt sind, daß alle Asse auf dem Tisch liegen.
Jedes »As« wird nun mit drei beliebigen Karten bedeckt. Die ersten drei nehmen Sie von unten. Dabei halten Sie das Spiel fast senkrecht, so daß die Zuschauer die Bildseiten der Karten erkennen können, dann ziehen Sie einzeln drei Karten ab und legen sie nacheinander auf die Karte ganz vorn links. Die nächsten drei kommen von oben. Sie senken das Spiel und zählen drei Karten

verdeckt auf das vorn rechts liegende As. Diese Karten darf niemand sehen, denn es sind die drei Asse. Nun folgen wieder Karten von unten, das Spiel wird aufgerichtet, drei Karten werden abgezogen und auf die Karte hinten links gelegt.
Die letzten drei Karten ziehen Sie wieder von oben ab und legen sie, ohne ihre Bildseite sehen zu lassen, auf die letzte Karte ab. Das Spiel legen Sie nun zur Seite.
Sprechen Sie einen Zuschauer direkt an: »Bitte nennen Sie mir eine Zahl von eins bis vier!« Egal was der Zuschauer sagt, Sie zählen so ab, daß Sie immer zu dem Päckchen vorn rechts kommen, und das geht so:

41	12	13	14
1 = 32	2 = 34	3 = 2 4	4 = 2 3

Die anderen Päckchen nehmen Sie auf, legen sie aufeinander und mischen sie durch. Dann legen Sie die Karten offen auf den Tisch und schieben sie auseinander. »So geht mir das immer beim Kartenspielen, ich habe nur Luschen, die Trümpfe sitzen in der Hand des Gegenspielers.« Damit drehen Sie das gewählte Päckchen um und breiten es auseinander, die vier Asse sind vereint.
»Und damit Sie nicht etwa denken, ich habe mehr als vier Asse im Spiel - bitte, überzeugen Sie sich selbst.« Sie nehmen das beiseite gelegte Restspiel auf und breiten es ebenfalls offen aus, so daß jetzt das ganze Kartenspiel durcheinander offen auf dem Tisch liegt.
Wenn Sie die Karten wieder einsammeln, bereiten Sie bereits den übernächsten Trick vor. Zunächst einmal

schieben Sie mit beiden Händen die vier Asse nach vorn, dann halten Sie die linke Hand hinter die Tischkante und schieben mit der rechten die Karten einzeln und in kleinen Gruppen in die linke. Dabei achten Sie lediglich auf die vier Sieben; da die linke Hand außer Sicht ist, können Sie sie nach Wunsch plazieren. Die Zuschauer werden diesem Vorgang keine Beachtung schenken, für sie ist der Trick vorbei und Sie sammeln lediglich die Karten ein. Wenn Sie fertig sind, muß sich das Spiel in folgender Anordnung befinden: Unten liegen zwei Sieben, aber Bild gegen Bild, d.h., die unterste Karte liegt falsch herum. Ganz oben liegt die dritte Sieben, darunter zwei bildoben liegende Karten und dann die vierte Sieben, ebenfalls bildoben (Abb. 45).

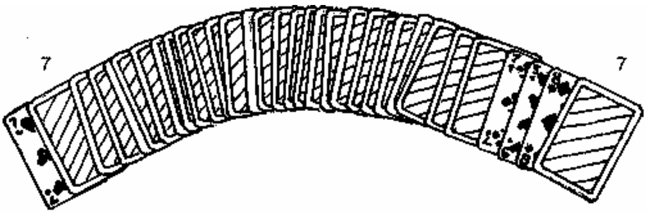


Abb. 45

Das so zusammengestellte Spiel legen Sie achtlos beiseite, um die vier Asse aufzunehmen. Hierin liegt eine psychologische Raffinesse; selbst wenn einem Zuschauer das Zusammenlegen der Karten verdächtig vorgekommen wäre, Sie machen anschließend nichts mit dem Spiel. Und kurze Zeit später ist es schon wieder vergessen.

Das erratene As

Diesen Trick schieben Sie ein, um einen zeitlichen Abstand vom Sortieren des Spieles bis zum Erscheinen der vier Sieben zu gewinnen. Sie nehmen die Asse auf, drehen sie rückenoben und mischen sie. Dann lassen Sie einen Zuschauer ein As ziehen und sich merken. Die Karte kommt wieder zwischen die anderen zurück, Sie mischen noch einmal und können das gewählte As sofort präsentieren. Der Trick wird wiederholt, er klappt genauso gut, auch wenn diesmal der Zuschauer selbst die Karten mischt.

Das Trickgeheimnis liegt in der Asymmetrie der Bildseiten. Schauen Sie sich die Asse an, nur beim Karo ist es egal, wie es liegt. Herz und Pik haben eine Spitze, und Kreuz hat einen konkav geformten Flügel (Abb. 46). Beim Zusammennehmen legen Sie die Asse alle in eine Richtung. Jetzt drehen Sie die Rückseite nach oben und mischen. Ein Zuschauer zieht eine Karte, während er sie sich anschaut und merkt, schieben Sie die anderen drei Karten zusammen. Das geht in einer kreisförmigen Bewegung von links nach rechts, die vordere Schmalseite der Karten wird dadurch zur hin-

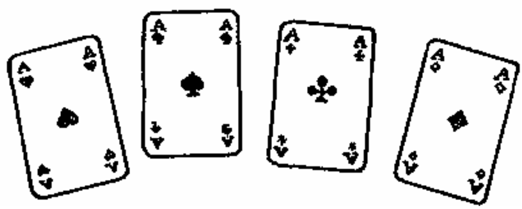


Abb. 46

teren. Fächern Sie sie wieder ein wenig aus, damit der Zuschauer seine Karte zurückstecken kann. Sie ist jetzt um 180 Grad verdreht, daran ändert auch Mischen nichts. Fächern Sie die Karten so auf, daß Sie die Bildseiten sehen können. Sie sehen sofort, welches Point kopfsteht, diese Karte nehmen Sie heraus und zeigen sie als die gemerkte vor. Befinden sich alle Karten in richtiger Lage, dann hatte der Zuschauer Karo As gewählt. Hat der Zuschauer Ihre Wahl bestätigt, dann kommt die Karte zwischen die anderen zurück, wobei Sie sie wieder in die richtige Lage bringen.

Der Trick wird sofort wiederholt, wobei Sie die Karten nach dem Einstecken der gewählten dem Zuschauer überreichen und ihn selbst mischen lassen. Trotzdem finden Sie die gedachte auf Anhieb heraus. Das ist natürlich kein Supertrick, es ist nur ein kleines Zwischenspiel, das die Aufgabe hat, zwischen dem Sortieren der Karten und dem folgenden Trick eine Pause zu schaffen.

Die vier Sieben erscheinen

Die vier Asse legen Sie wieder bildoben auf den Tisch, dazu sagen Sie: »Die Asse sind die höchsten Werte im Kartenspiel, wir brauchen ein paar Gegenspieler, bitte finden Sie diese selbst heraus.« Ein Zuschauer hebt ab und findet dadurch eine Sieben. Die zweite Sieben dreht sich im Spiel selbst um, die dritte und vierte findet wieder ein Zuschauer durch Abheben. »Als Partner

für die höchsten Werte haben Sie also die geringsten, die vier Sieben, herausgefunden, ich danke Ihnen!«

Für diesen überraschenden Effekt verwenden Sie das vorher vorbereitete Spiel. Halten Sie es einem Zuschauer hin mit der Bitte, es irgendwo abzuheben, die abgehobenen Karten herumzudrehen und bildoben wieder aufzulegen. Dann schieben Sie die Karten langsam auseinander, bis Sie an die erste verdeckt liegende kommen. Diese nehmen Sie heraus und legen sie offen auf den Tisch. Vorsicht beim Auseinanderschieben, die dritte folgende Karte liegt bildoben! Drehen Sie nun den oberen Teil wieder mit der Rückseite nach oben, dann klopfen Sie einmal auf das Spiel und fächern es aus. Achten Sie dabei auf die unterste Karte, sie liegt falsch herum und darf nicht zu sehen sein. In der Mitte des Spieles erscheint eine offen liegende Karte, die Sie herausnehmen und mit den Worten »Eine zweite Sieben« zu der anderen legen.

Das Spiel schieben Sie zusammen und übergeben es einem Zuschauer mit der Bitte, mit dem Spiel und beiden Händen unter den Tisch (bzw. hinter den Rücken) zu gehen, ohne hinzusehen irgendwo abzuheben, den oberen Teil umzudrehen und bildoben unter den anderen zu legen, so daß die beiden Spielhälften Bildseite gegen Bildseite liegen. (Erkennen Sie den Trick »Bild gegen Bild« aus dem 5. Kapitel wieder?) Danach legt er das Spiel wieder auf den Tisch. Sie schieben es mit spitzen Fingern auseinander, an der Trennstelle nehmen Sie die beiden Bild gegen Bild liegenden Karten heraus, es sind die noch fehlenden beiden Sieben, so daß der Satz komplett ist.

Ihre Zuschauer werden vor einem kompletten Rätsel stehen, schließlich haben sie doch alles selbst gemacht!

Folge dem Führer

Das soll keine nazistische Parole sein, in der Kartenkunst ist das ein feststehender Name für einen ganz bestimmten Effekt. Dazu werden zwei Sätze von je vier gleichen Karten verwendet, meist die vier Könige und die vier Asse. Die Asse kommen nach links, die Könige nach rechts, von jedem Päckchen wird eine Karte genommen und auf das andere herübergelegt. Das sind gewissermaßen die Führer, die anderen folgen blindlings nach. Werden die Karten aufgedeckt, so sieht man wieder die gleichen zusammen liegen, diesmal die Könige links und die Asse rechts.
Diesen Effekt machen wir mit den Assen und den Sieben. Dazu müssen Sie noch einen neuen Kunstgriff erlernen, das Glissieren, in der deutschsprachigen Literatur mitunter auch als Schleifen bezeichnet. Aber keine Angst, er gehört zur Sorte der leichten Kartengriffe, probieren Sie es gleich einmal aus. Nehmen Sie das Spiel in die linke Hand, der Daumen liegt an der einen, die vier Finger liegen an der anderen Längsseite, der Handrücken zeigt nach oben. Dabei greifen die Finger um das Spiel herum, so daß die Fingerspitzen speziell von Mittel- und Ringfinger auf der Bildseite der untersten Karte liegen. Mit dem rechten Zeigefinger greifen Sie an der vorderen Schmalseite unter das Spiel und ziehen die unterste Karte hervor, die dann sofort von

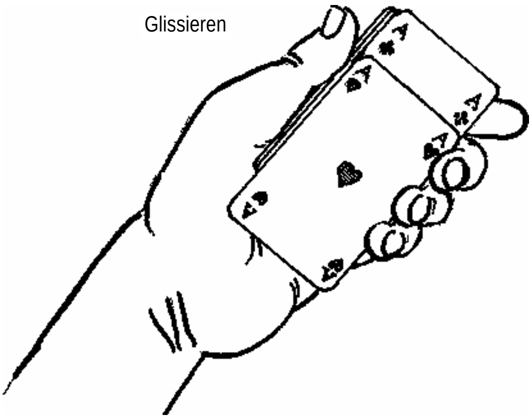


Abb.47

oben auch mit dem Daumen erfaßt wird. Das Glissieren besteht darin, mit den linken Fingerspitzen die unterste Karte etwas zurückzuziehen (Abb. 47 zeigt die haltende Hand von unten), so daß die rechten Finger die zweite Karte von unten erfassen und vorziehen können. Das Zurückziehen erfolgt erst im Moment des Zugreifens, es ist von der haltenden Hand völlig gedeckt. Dieses glissierte Abziehen der Karten muß genauso aussehen wie ein ganz normales Abziehen. Sollte Ihr Kartenspiel allerdings etwas speckig sein, dann werden Sie mit diesem Kunstgriff Schwierigkeiten haben. Nur bei einwandfreien Karten (gepudert!) gleitet tatsächlich nur eine einzige Karte zurück.

Doch zurück zu unserem Programm. Auf dem Tisch liegen also offen die vier Asse und die vier Sieben. Nehmen Sie die Asse bildoben gefächert mit der rechten Hand auf. Mit der linken ergreifen Sie eine Sieben nach der anderen und stecken sie zwischen die Asse, an zweiter, vierter, sechster und achter Stelle von der

Bildseite aus gesehen, die Karten liegen nun in bunter Reihenfolge. Sie schieben das Päckchen zusammen, drehen es rückenoben und nehmen es in Glissierhaltung in die linke Hand. Heben Sie es noch einmal an, so daß man unten ein As sieht. Dazu sagen Sie: »Die Asse kommen nach links...«, Sie senken das Päckchen, greifen mit der rechten Hand zu, ziehen die unterste Karte ab und legen sie verdeckt nach links auf den Tisch. In Wirklichkeit haben Sie glissiert, und links liegt eine Sieben. Sie machen sofort weiter: «... und die Sieben nach rechts.« Dabei ziehen Sie die nächste hervor, es ist das glissierte As, und legen sie nach rechts. Wieder heben Sie die Karten an, »Asse nach links...«, glissieren und die nächste Sieben nach links legen, »... und Sieben nach rechts«. Das zurückgezogene As kommt nach rechts. Der Vorgang wird noch einmal wiederholt, lediglich die beiden letzten Karten werden reell so abgelegt, daß es dem Text entspricht. Wiederholen Sie noch einmal: »Links liegen also die Asse, rechts die Sieben!« Die obersten beiden Karten nehmen Sie auf, zeigen sie vor, tauschen sie aus und schieben sie unter das neue Päckchen, das Sie anschließend bildoben drehen. Man sieht die beiden ausgetauschten Karten. Nun erzählen Sie etwas von »Führer« und »folgen« - oder wenn Ihnen das Thema zu anrüchig ist, können Sie die Karten auch mit Leithammel und Herde bezeichnen. Werden die Päckchen auseinander geschoben, so sieht man wieder in jedem die gleichen Karten zusammen liegen, sie sind anscheinend gewandert.

Öl und Wasser

Auch das ist ein vielvariiertes Thema der modernen Kartenzauberei. Es hat gewisse Ähnlichkeit mit dem vorherigen, weil wieder zwei Sätze von je vier Karten gleichen Wertes verwendet werden. Sie werden durcheinander gebracht und sortieren sich von selbst so, daß die eine Sorte oben liegt, die andere unten. Daher der Name »Öl und Wasser«; wenn man nämlich versucht, diese beiden zu mischen, dann braucht man nur ein wenig zu warten, und beide Substanzen trennen sich von selbst. Damit haben Sie auch die Anregung für den Vortrag zu diesem Trick.

Auf dem Tisch liegen zwei Päckchen, eins mit Assen, eins mit Sieben. Sie legen die Asse auf die Sieben, drehen das Ganze um und nehmen es in Glissierstellung in die linke Hand. Noch einmal zeigen Sie die Karten vor. Dazu heben Sie die linke Hand, zeigen ein As vor, senken die Hand, ziehen die Karte mit der rechten ab und legen sie nach links auf den Tisch. Es folgt das zweite, dritte und vierte As, jedes zeigen Sie vor dem Ablegen. Beim vierten allerdings passiert die Trickhandlung. Nach dem Vorzeigen, wenn Ihr rechter Mittelfinger schon zum Abziehen der Karte auf dieser liegt, senken Sie die Hände, glissieren das As und legen die darunter liegende Sieben ab. »Die Asse kommen wieder nach links... die Sieben nach rechts.« Dabei haben Sie schon die nächste Karte abgezogen, das glissierte As, und nach rechts gelegt. Natürlich dürfen Sie diesmal die linke Hand nicht anheben. Bei den nächsten drei Karten tun Sie es wieder, da Sie ja wirk-

lich die drei Sieben ablegen. In jedem Päckchen liegt nun eine falsche Karte. Bei richtiger Vorführung haben die Zuschauer den Eindruck, sie hätten jede Karte gesehen.

»Die Asse sind das Wertvollere, das Öl, die Sieben dagegen sind das Wasser. Mischen wir beides.« Mit diesen Worten beginnen Sie, die Karten zusammenzulegen. Die erste nehmen Sie vom rechten Häufchen, wobei Sie kurz die Bildseite sehen lassen, die zweite vom linken, und so immer abwechselnd. Dazu sagen Sie: »Immer eine Sieben, ein As, eine Sieben, ein As.« Machen Sie das sehr locker, so daß man die meisten Karten auch von der Bildseite her sehen kann, nur die zweite und die siebte nicht. Dieses Vorzeigen sollte wirklich so ganz nebenbei geschehen, niemand darf den Eindruck haben, daß zwei Karten absichtlich nicht gezeigt wurden.

Sie nehmen das Päckchen auf, schütteln es etwas in der rechten Hand und geben es wieder in die linke. »Das ist genauso, als wenn man Öl und Wasser miteinander mischen wollte, da kann man noch so sehr schütteln, man braucht die Mischung nur einen Moment stehen zu lassen, schon setzt sich das schwerere Wasser unten ab, und das wertvollere leichte Öl schwimmt oben.«

Sie heben das Päckchen an, zeigen unten eine Sieben, ziehen sie ab und legen sie nach rechts, das Päckchen bleibt leicht angehoben. So kommen die zweite und die dritte Sieben auf den Tisch, wobei jede gleich bildoben gedreht wird. Wenn Sie die dritte Sieben abziehen, senken Sie das Päckchen, so daß die nächste Karte nicht zu sehen ist. Aber Sie sagen: »Und die vierte

Sieben.« Dabei glissieren Sie wieder und ziehen die nächste Karte hervor, die Sie offen auflegen; die vier Sieben sind komplett. Auf die gleiche Weise bringen Sie die vier Asse zum Vorschein, die Sie offen links ablegen. Benutzen Sie dabei die gleiche Art des Vorzeigens und Abziehens, erst dann wird die Täuschung perfekt sein.

Die wandernde gedachte Karte

Dieses kleine Wunder bildet den krönenden Abschluß unserer Sinfonie der Asse. Eine vom Zuschauer völlig frei gewählte und unter Testbedingungen im Spiel begrabene Karte verschwindet dort und erscheint urplötzlich zwischen den vier Assen.

Vom letzten Trick her liegen jeweils in einem Päckchen die vier Asse und die vier Sieben auf dem Tisch. Legen Sie das Restspiel auf die Asse und die vier Sieben auf das Spiel. Wenn Sie dieses rückenoben in die Hand nehmen, sind die obersten vier Karten die Asse, die untersten die Sieben. Sollte es umgekehrt sein, schadet das nichts. Nun mischen Sie das Spiel auf die schon mehrmals praktizierte Weise, daß die ersten und die letzten vier Karten einzeln abgezogen werden. Danach liegen immer noch Asse und Sieben oben und unten, sie haben lediglich den Platz getauscht.

Sie geben das Spiel einem Zuschauer und bitten ihn, es in vier Päckchen auszulegen, immer eine Karte nach der anderen. Hat er das getan, dann liegen vier Pakete ä acht Karten auf dem Tisch, von denen jeweils die

oberste eine Sieben und die unterste ein As ist (oder umgekehrt). Jetzt wenden Sie sich ab und bitten den Zuschauer, aus irgendeinem Päckchen eine Karte herauszunehmen, also aus der Mitte des Päckchens! Diese soll er sich ansehen und dann oben auf ein beliebiges Päckchen legen. Nach eigener Wahl nimmt er die Päckchen zusammen und hebt gleich noch einmal ab. Die Karte dürfte damit rettungslos im Spiel verloren sein.

Jetzt erst wenden Sie sich wieder dem Geschehen zu, ergreifen das Spiel und sagen: »Den Schlußakkord meiner Sinfonie der Asse möchte ich wieder mit den vier Assen setzen.« Dabei blättern Sie das Spiel durch, suchen die Asse heraus und werfen sie auf den Tisch. Gleichzeitig lokalisieren Sie aber auch die gedachte Karte des Zuschauers. Es werden nämlich verteilt im Spiel immer ein As und eine Sieben zusammen liegen, nur einmal befindet sich dazwischen eine fremde Karte, die des Zuschauers. Halten Sie hinter dieser Karte einen Spalt, oder schieben Sie die folgenden Karten etwas nach oben. Auf alle Fälle müssen Sie am Schluß, wenn alle Asse auf dem Tisch liegen, das Spiel noch einmal abheben, so ganz nebenbei, aber an der Stelle, die Sie sich markiert haben (durch Spalt oder Injog). Die Karte des Zuschauers liegt nun oben.

Beim anschließenden Egalisieren des Spieles schiebt sich Ihr linker Kleinfinger unter die oberste Karte, dort einen Spalt bildend. Mit der rechten Hand nehmen Sie die offenen Asse auf. Da sie noch kreuz und quer liegen, egalisieren Sie sie. Die linke Hand kommt dabei zu Hilfe, d.h., die Asse gelangen über das Kartenspiel.

Es ist eine Kleinigkeit, dabei die oberste Karte des Spieles unter die Asse zu bringen und dort festzuhalten. Das ist der gleiche Griff wie beim klassischen Vierastrick, nur wurde er dort mit drei Karten ausgeführt (siehe auch Abb. 42).

Während Sie mit der linken Hand das Restspiel beiseite legen, halten Sie die Karten in der rechten etwas schräg, so daß Sie mit einem Blick die unten liegende des Zuschauers erkennen können.

Die Asse befinden sich in Abhebehaltung bildoben in der rechten Hand. Sie zeigen sie noch einmal vor, wobei Sie die Zuschauerkarte in die Mitte bringen, und das geht so: Der linke Daumen zieht das erste As ab, es fällt bildoben in die linke Hand (Abb. 48). Gehen Sie mit der Kante der rechts gehaltenen Karten unter das abgefallene As und schaufeln es um, so daß es mit der Rückseite nach oben liegt. Das wiederholen Sie mit dem zweiten As. Alle Karten aus der rechten Hand wer-

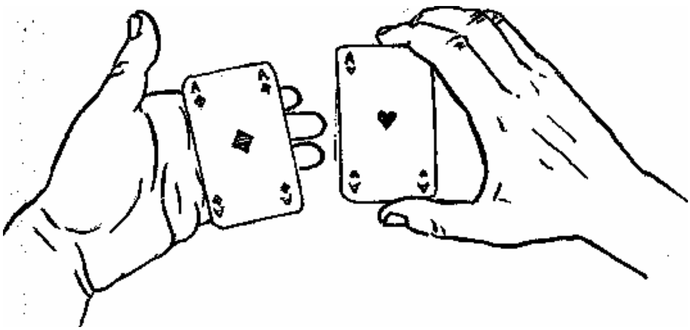


Abb. 48

den jetzt auf die in der linken gelegt, die oberen bei den vom linken Daumen sofort wieder nach rechts geschoben und mit der rechten ebenfalls rückenoben gedreht. Auf diese Weise haben die Zuschauer einwandfrei nochmals die vier Asse gesehen, obwohl sich die Zuschauerkarte bereits dazwischen befindet. Sie legen das Päckchen auf den Tisch, und der Zuschauer legt seine Hand darauf.

Das Spiel nehmen Sie auf und schlagen einen Fächer, diesmal so, daß die Bildseiten zu Ihnen gerichtet sind. Blicken Sie suchend über die Karten, dann entscheiden Sie sich für eine, ziehen sie etwas nach oben aus dem Fächer heraus und sagen: »... Jawohl, Sie haben Herz Zehn gezogen!« Natürlich nennen Sie die Karte, die Sie vorher unter dem Aspäckchen erspäht haben. Der Zuschauer wird verwundert bestätigen. Inzwischen haben Sie die herausragende Karte wieder ins Spiel zurückgeschoben - ohne sie zu zeigen -, dann neigen Sie das Spiel, richten eine Schmalseite auf die Karten unter der Hand des Zuschauers und rauschen einmal, schon ist es geschehen! Wenn Sie können, breiten Sie das Spiel mit Schwung bildoben auf dem Tisch aus, wenn nicht, blättern Sie es einfach vor: »Die Herz Zehn ist aus dem Spiel verschwunden... und unter Ihren Händen zwischen den Assen angekommen, überzeugen Sie sich selbst!« Wenn der Zuschauer die Karten in seinen Händen auseinander schiebt, findet er tatsächlich seine gedachte zwischen den Assen. Dieser Effekt wirkt wirklich wie ein Wunder.

10. Kapitel:

Das zweite Kartenprogramm

Die Damen haben das Wort

Wie schon der Titel andeutet, geht es bei dieser Trickfolge um die Damen, genauer gesagt um Kartenpaare, also Damen und Könige. Das kann man auch vom Vortrag her gut gestalten. Sie verwenden wieder ein normales Skatspiel, das diesmal aber eine kurze Karte enthalten muß. Es ginge zwar auch ohne, doch würde die Vorführung dann erheblich erschwert werden. Kürzen Sie also die Karodame über Eck (wenn die Karte rückenoben liegt, linke vordere und rechte hintere Ecke etwas einkürzen), und markieren Sie die gekürzten Ecken durch einen eingezeichneten Punkt oder eine kleine ausgekratzte Stelle im Muster.

Vor Beginn suchen Sie die vier Könige und die vier Damen heraus und legen sie oben aufs Spiel, wobei ganz oben die vier Damen liegen (beliebige Reihenfolge), darunter die vier Könige in der Folge Kreuz, Pik, Herz, Karo; Karokönig ist also die letzte dieser acht obersten Karten.

Casanova

Ein Zuschauer findet selbst auf überraschende Weise seine Karte wieder, später gesellen sich dann noch die drei restlichen Karten des gleichen Wertes hinzu.

Wenn Sie das Spiel dem Etui entnommen haben, fächern Sie es den Zuschauern von der Bildseite her kurz vor, wobei Sie das letzte Drittel geschlossen lassen. Dann mischen Sie, wobei Sie darauf achten, daß der Block von acht Karten danach wieder oben liegt (s. 4. Kapitel, »Kontrolle eines Kartenpäckchens«). Nun legen Sie das Spiel auf den Tisch, heben die obere Hälfte in die linke Hand ab und legen den Rest darüber. Dabei halten Sie mit dem linken Kleinfinger einen Spalt über der Trennstelle. Ein Zuschauer muß eine Karte ziehen, und zwar müssen Sie ihm eine der vier Damen forcieren. Da es gleich ist, welche er nimmt, dürfte das nicht allzu schwierig sein. Schlagen Sie einen Fächer - verlieren Sie dabei den Spalt nicht! - und halten Sie diesen einem Zuschauer hin. Dabei schieben Sie die obere Hälfte, alle Karten über dem Spalt, eng zusammen und breiten die nächsten vier - die vier Damen - schön weit aus. Der Zuschauer wird fast immer eine dieser Karten ziehen. Sofort schieben Sie den Fächer wieder zusammen, halten aber weiterhin den Spalt an der alten Stelle, also über den Damen. Dort heben Sie ab, lassen die Karte des Zuschauers einlegen und legen die abgehobene Hälfte darüber, wobei Sie über der eingelegten Karte wieder einen Spalt bilden. Von oben heben Sie ein kleines Päckchen ab und werfen

es auf den Tisch, darüber kommen alle Karten bis zum Spalt und zuletzt die untere Spielhälfte. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, liegen oben wieder die acht vorbereiteten Karten, wobei die gewählte die oberste ist. Ein anschließendes Falschabheben würde sich gut machen.

Legen Sie das Spiel vor dem Zuschauer auf den Tisch, er soll etwa ein Viertel anheben, mit der Bildseite nach oben drehen und wieder aufs Spiel zurücklegen. Dann soll er noch einmal etwa die Hälfte abheben, umdrehen und wieder auflegen. Nun werden noch einmal drei Viertel angehoben, umgedreht und aufgelegt, und zuletzt schließlich wird das ganze Spiel noch einmal herumgedreht. Nach dieser »Dreherei« nehmen Sie es zur Hand und fächern es aus, die obere Hälfte wird offen liegen, die untere verdeckt. Teilen Sie das Spiel an der Trennstelle, und der linke Daumen schiebt die erste der verdeckten Karten auf den Tisch. Bitten Sie den Zuschauer, seine gezogene zu nennen und dann diese Karte umzudrehen, es ist die richtige (eine Dame). Während dieser Ablenkung haben Sie vom verdeckten Teil die nächsten drei Karten nach rechts geschoben unter den dort gehaltenen offenen Teil, den Spielrest in der linken Hand umgedreht und untergelegt. An der Trennstelle halten Sie wieder einen Spalt. Der Zuschauer dreht seine Karte wieder rückenoben und steckt sie so in das immer noch bildoffen gehaltene Spiel. Dazu heben Sie einfach am Spalt ab und lassen die Karte einlegen. Rauschen Sie einmal, dann breiten Sie das Spiel aus, man sieht vier verkehrt liegende Karten. Beim Umdrehen stellt sich heraus, daß das die vier

Damen sind, der Helfer muß also ein kleiner Casanova sein! Suchen Sie sich dazu einen passenden Zuschauer aus, also einen jungen Mann, keinen Urgroßvater und auch keine Frau.

Die vier schüchternen jungen Mädchen

Das ist einer meiner Lieblingstricks. Die getrennt ins Spiel gesteckten Damen kommen auf wahrhaft magische Weise wieder zusammen und bringen außerdem die zu ihnen passenden Herren mit!
Nach Beendigung des vorherigen Tricks liegen die vier Damen auf dem Tisch, in der Hand halten Sie ein bildoffenes Spiel. Wenn Sie dieses zusammenschieben, dann überzeugen Sie sich, daß die vier Könige immer noch oben liegen. Sollte das nicht der Fall sein (kann passieren, wenn der Zuschauer zu Anfang zuwenig Karten abhebt), dann müssen Sie das durch einfaches Umstecken der Karten korrigieren. Das Spiel wird rückenoben gedreht und ganz wenig ausgefächert, dann kommen die Damen hinein, diesmal streng nach Reihenfolge. Sie nehmen als erste die Kreuz Dame auf, drehen sie rückenoben und stecken sie hinter der vierten Karte ein, sie wird also die fünfte. Die Pik Dame wird einige Karten weiter eingesteckt, gefolgt von der Herz und der Karo Dame. Zwischen den Damen befinden sich jeweils etwa fünf Karten, unter der Karo Dame ist noch gut ein Drittel des Spieles vorhanden (Abb. 49).

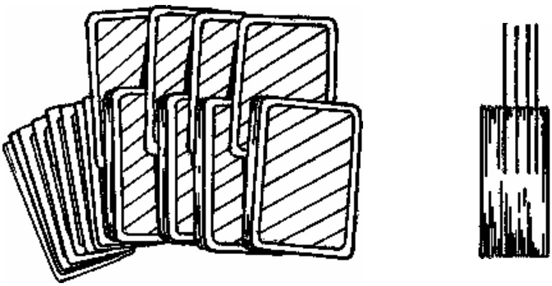


Abb. 49

Zeigen Sie die hervorstehenden Karten noch einmal deutlich vor, dann schieben Sie sie ins Spiel, das Sie sofort abheben. So sieht es der Zuschauer. In Wirklichkeit wenden Sie einen ganz raffinierten Kartengriff an. Die linke Hand hält das Spiel, sie umklammert dessen untere Hälfte. Die Karten ragen also oben zur Hälfte aus der Hand heraus, die Bildseiten zeigen zu den Zuschauern, und über dem Spiel sieht man noch die Damen ein Stück weiter herausgucken (Abb. 50). Erfassen Sie die Damen mit der rechten Hand, die Finger vorn, der Daumen hinten. Sie drücken die Karten

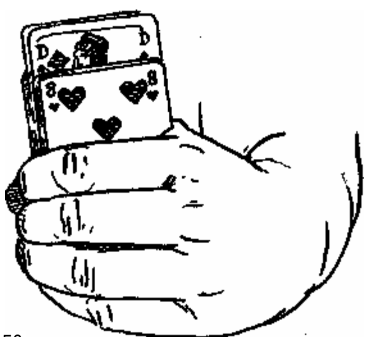


Abb. 50

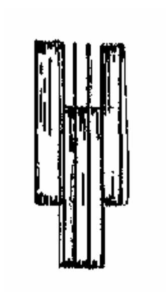


Abb. 51

kräftig zusammen und schieben sie ins Spiel. Etwas Eigenartiges wird passieren, alle Karten zwischen den Damen rutschen mit nach unten und schauen zuletzt unten aus dem Spiel heraus (Abb. 51). Das ist aber von vorn nicht zu sehen, die linke Hand deckt diesen Vorgang. Nun erfassen Sie mit der rechten Hand die obere Hälfte des Spieles, indem Sie mit dem Daumen von der einen und mit den Fingern von der anderen Seite gegen die Längsseiten drücken. Wenn Sie die Hand nach oben bewegen, werden das vordere Spieldrittel, die vier Damen und die hinten liegenden Könige mit nach oben gezogen, der Spielrest bleibt in der linken Hand. Die Karten aus der rechten legen Sie auf die in der linken. Das Ganze sieht aus wie ein normales Abheben, aber Sie haben dadurch alle Karten, die Sie benötigen, in der richtigen Reihenfolge oben auf dem Spiel liegen.

Es empfiehlt sich, jetzt noch einmal falsch abzuheben. Sie können aber auch mehrmals ganz reell abheben lassen. Beim letzten Mal rauschen Sie an der vorderen Ecke, bis Sie die kurze Karte spüren, und heben dort ab, wobei Sie die kurze Karte noch mitnehmen und die obere Hälfte nach unten legen. Der vorbereitete Kartensatz liegt jetzt unten, Karodame ist die unterste Karte. Das ist die Situation für den Schlußeffekt.

Teilen Sie das Spiel einzeln in vier Päckchen aus, immer eine nach der anderen von links nach rechts. In jedem liegen acht Karten, die obersten sind die Damen, darunter liegen die Könige. Nun erbitten Sie vier einstellige Zahlen. Dementsprechend zählen Sie von jedem Päckchen Karten ab. Sagt also ein Zuschauer

»Drei«, dann nehmen Sie das erste Päckchen hoch und zählen drei Karten übereinander auf den Tisch, die verbleibenden Karten werden beiseite gelegt. Sagt ein Zuschauer »Neun«, dann nehmen Sie eine von den abgelegten Karten dazu, und sagt einer »Eins«, dann legen Sie einfach die zweite des Päckchens auch noch dazu, mit der Bemerkung, daß Sie mindestens zwei Karten benötigen.

Drehen Sie die so gebildeten Päckchen mit der Bildseite nach oben, so sieht man vier Damen, das ist die erste Überraschung, aber die größere folgt noch. Sie spreizen Zeige- und Mittelfinger jeder Hand, feuchten sie notfalls etwas an, legen sie auf die sichtbaren Damen und ziehen diese ein Stück zurück. Unter jeder Dame wird der in der Farbe zu ihr passende König sichtbar (Abb. 52)!

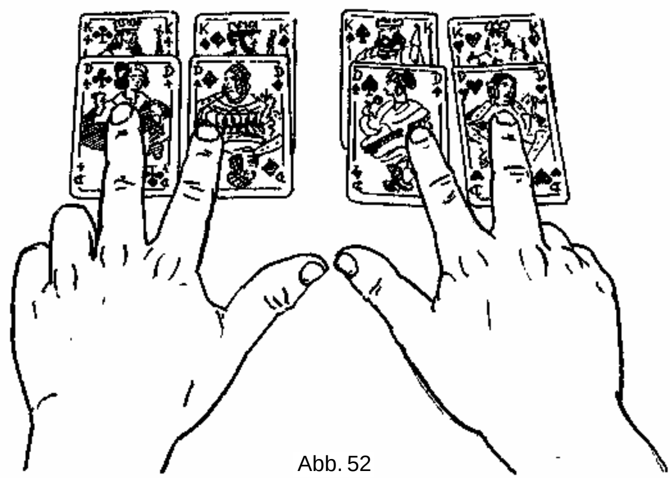


Abb. 52

Hier einige Anregungen für den Vortrag:

Es waren einmal vier junge schüchterne Mädchen, die nie eine Herrenbekanntschaft hatten. Eines schönen Tages gingen sie spazieren, nicht zusammen, eine hierhin, eine dorthin. Am Abend wollten sie sich aber wieder treffen, und zwar mit Hilfe einer telefonischen Verabredung. Diese vier Päckchen sollen die vier Häuser sein, in denen die Damen wohnen. Ich erbitte eine vierstellige Telefonnummer ohne Null. Ihrem Wunsch entsprechend werden die Karten abgezählt. Und siehe da, genau unter dieser Nummer haben sich die Damen wieder vereint. Doch o Wunder, jede der sonst so schüchternen Damen hat den zu ihr passenden Herren mitgebracht!

Ertastet

Die vier Könige und die vier Damen werden heillos durcheinander gebracht. Trotzdem gelingt es dem Zauberer dank seines feinen Gefühls, die Karten hinter seinem Rücken wieder richtig zu ordnen. Die Karten liegen noch vom vorherigen Trick auf dem Tisch. Alle nicht benötigten legen Sie zur Seite, dann nehmen Sie die Könige auf und schließlich die Damen, wobei Sie jeden Satz unauffällig in die gleiche Reihenfolge bringen, z.B. Kreuz - Karo - Pik - Herz. Beide Päckchen legen Sie aufeinander, dann bringen Sie sie durcheinander, d.h., Sie mischen gründlichst nach Charlier (s. 4. Kapitel). Halten Sie das Päckchen dabei in der linken Hand, ein oder zwei Karten schieben Sie

in die rechte, die nächsten kommen von links nach rechts unter die dort befindlichen, dann folgen einige von links unten nach rechts oben. Wenn Sie das einigermaßen flott machen, sieht es sehr überzeugend aus. Den ganzen Vorgang können Sie zwei- bis dreimal wiederholen, zuletzt darf der Zuschauer noch abheben. Für ihn sind die Karten restlos durcheinander gekommen.

Nehmen Sie das Päckchen hinter Ihren Rücken, dort zählen Sie vier Karten ab und stecken sie zwischen Ring- und Mittelfinger, die anderen kommen zwischen Daumen und Zeigefinger (Abb. 53). Nun nehmen Sie von jedem Päckchen die oberste Karte und bringen beide zusammen nach vorn, es wird ein passendes Paar sein. Auf die gleiche Weise können Sie auch die übrigen Paare zum Vorschein bringen.

Der Trick ist aber damit noch nicht zu Ende, es folgt noch eine Variante. Auf dem Tisch liegt jetzt eine bunte Reihe von Kartenpaaren. Schieben Sie diese so

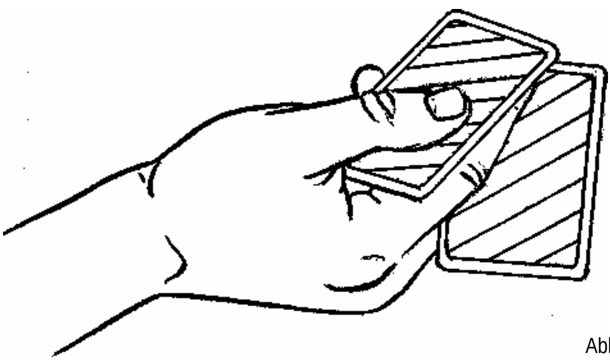


Abb. 53

zusammen, daß die bunte Reihe erhalten bleibt, daß also immer König und Dame abwechselnd liegen. Nun werden die Karten wieder durcheinander gebracht, auf die gleiche Weise wie vorher, also durch Charlier-Mischen und Abheben. Hinter dem Rücken trennen Sie die Karten wieder, allerdings etwas anders. Die oberste Karte schieben Sie zwischen Zeigefinger und Daumen, die nächste zwischen Ring- und Mittelfinger, die nächste wieder auf die erste usw. Wenn Sie jetzt die Päckchen getrennt nach vorn bringen, dann liegen in einem die Könige, im anderen die Damen.

Lüge oder Wahrheit

Das ist noch ein Trick, bei dem nur die acht Bilderkarten verwendet werden. Ein Zuschauer denkt sich eine. Er muß dann drei Fragen beantworten, wobei er nach eigenem Ermessen lügen oder die Wahrheit sagen kann, die Karten selbst decken jede Lüge auf. Zuletzt produziert sich die gedachte Karte von selbst. Dieser Trick wirkt auf die Zuschauer deshalb so originell, weil trotz des Lügens immer die richtige Antwort kommt.

Die Karten liegen noch auf dem Tisch. Sie nehmen zuerst die Könige auf und legen sie in eine bestimmte Reihenfolge, z.B. Kreuz, Karo, Pik, Herz. Dann kommen die Damen an die Reihe, die in die gleiche Reihenfolge gebracht werden. Beide Päckchen legen Sie aufeinander und blättern sie offen einem Zuschauer vor mit der Bitte, sich eine Karte zu merken. Nun drehen Sie das Päckchen rückenoben und »programmie-

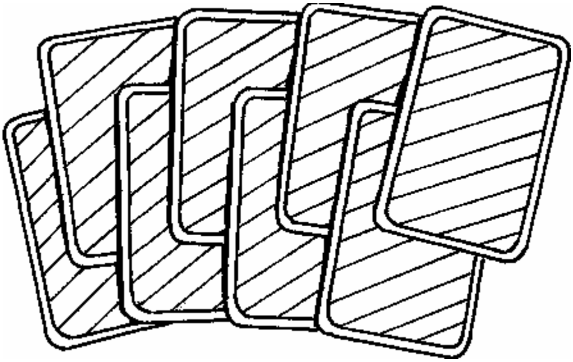


Abb. 54

ren« die Karten. Wir haben das früher schon einmal getan (s. 2. Kapitel, »Kreuzbube verrät es«): Die erste Karte wird um ein Drittel nach vorn geschoben, die zweite ein Drittel nach hinten, die nächste wieder nach vorn, dann wieder nach hinten, usw. (Abb. 54). Die vorstehenden vier Karten ziehen Sie heraus, fächern sie dem Zuschauer bildoffen vor und fragen ihn, ob seine Karte dabei ist. Bisher haben Sie noch nichts von Lüge und Wahrheit gesagt, also wird er die Wahrheit sagen. Bei »Ja« legen Sie die vorgezeigten Karten auf (!) die anderen, bei »Nein« darunter.

Noch einmal wird programmiert, wieder werden die hervorstehenden Karten herausgezogen und vorgezeigt. Aber diesmal kommen die Karten bei »Ja« unter (!) die anderen, bei »Nein« darauf. Der gleiche Vorgang wiederholt sich ein drittes Mal, und nun werden die Karten bei »Ja« wieder nach oben gelegt und bei »Nein« nach unten. Prägen Sie sich diese Regel gut ein:

Bei »Ja« - erstes Mal oben, zweites Mal unten, drittes Mal oben! Bei nein umgekehrt!

Nun teilen Sie die Karten in zwei Päckchen aus, eine links, eine rechts, eine links usw. Sie erklären dem Zuschauer, daß Sie ihm drei Fragen stellen werden, die er beantworten muß. Es steht ihm aber frei, ob er die Wahrheit sagen will, er darf auch lügen!

Erste Frage: War die Karte männlich oder weiblich?

Nehmen wir an, der Zuschauer hat sich die Pik Dame gemerkt und er 'will lügen, also sagt er »männlich«. Sie drehen das rechte Päckchen um, dort liegt eine Dame, also sagen Sie: »Mein Herr, Sie haben gelogen, die Kar ten beweisen es! Hier liegt eine Dame, also hatten Sie auch eine Dame gewählt!«

Damit wird das offene Päckchen zur Seite gelegt. Die verbliebenen Karten werden wieder in zwei Päckchen ausgelegt, links - rechts, links - rechts.

Zweite Frage: War es eine rote oder eine schwarze Karte?

Diesmal sagt der Zuschauer die Wahrheit: »Eine schwarze.«

Sie drehen das rechte Päckchen um, dort liegt eine schwarze Karte, demzufolge bestätigen Sie, daß er diesmal die Wahrheit gesagt hat. Dieses Päckchen wird ebenfalls beiseite gelegt. Die verbliebenen zwei Karten werden wieder aufgeteilt: links - rechts.

3. Frage: War es eine Pik- oder Kreuzkarte? Wieder lügt der Zuschauer und sagt »Kreuz«. Decken Sie die rechte Karte auf, es ist eine Pikkarte, der Zuschauer hat gelo gen. Zusammenfassend stellen Sie fest: »Sie hatten eine schwarze Karte, eine Dame, eine Pikkarte, also hatten

Sie die Pik Dame gewählt!« Damit drehen Sie die letzte Karte um, es ist die Pik Dame.
Bei anderen Karten verfahren Sie analog. Dieser Trick klappt immer, wenn Sie die beiden Kartensätze zu Beginn in gleicher Reihenfolge und abwechselnd schwarz - rot legen.

Die Glückskarte

Dieser Trick von Rolf Andra hat zwar nichts mit Kartenpaaren zu tun, er bietet sich aber an, weil die Vorpräparation innerhalb dieser Trickfolge fast von selbst geht. Hören Sie zunächst einmal, was passiert.
»Die magische Zahl ist die Sieben, das weiß jeder, aber daß jeder auch eine Glückskarte hat, wissen die wenigsten. Meine ist die Herz Dame. Nehmen Sie sich bitte sieben Karten aus dem Spiel, schauen Sie sich diese an, und dann entscheiden Sie sich für Ihre Glückskarte. Diese legen Sie in Ihrem Päckchen als unterste, so daß Sie sie bis zum letzten Moment vor Augen haben. Bitte das Päckchen irgendwo ins Spiel stecken. Wir mischen einmal durch, heben einmal ab, dann nehme ich mir sieben Karten, und Sie erhalten auch sieben. Mit der magischen Abzählmethode teilen wir die Karten aus. Diese Methode führt in Verbindung mit der magischen Zahl Sieben unbedingt zur Glückskarte. Sehen Sie, meine Glückskarte Herz Dame ist übriggeblieben. Welches war Ihre Glückskarte? Karo Neun? Und welche Karte haben Sie noch in der Hand? Karo Neun!«
Vom vorherigen Trick liegen auf dem Tisch noch die

acht Bilderkarten. Legen Sie sie aufs Spiel zurück, zuerst die Karo Dame, dann die Herz Dame und dann alle anderen in beliebiger Reihenfolge. Dem Text entsprechend halten Sie dem Zuschauer das Spiel hin und bitten ihn, sich sieben Karten zu nehmen. Dabei breiten Sie nur die untere Hälfte des Spieles aus, die oberen acht Karten bleiben unberührt. Der Zuschauer merkt sich also von seinen sieben Karten die unterste. Sie rauschen einmal durch das Spiel, ermitteln dadurch die kurze Karte und heben alle Karten darüber ab, es sind sieben Stück. Der Zuschauer legt seine Karten ein, und Sie geben die abgehobenen wieder drauf. Jetzt müssen Sie unbedingt falsch abheben, wenn Sie können, auch falsch mischen (Injogmischen, das die obere Hälfte unberührt läßt, s. 4. Kapitel). Nun zählen Sie sieben Karten von oben ab, ohne dabei deren Reihenfolge zu verändern, und legen die Karten vor sich selbst auf den Tisch. Die nächsten sieben bekommt der Zuschauer, auch in unveränderter Reihenfolge.

Die unterste Ihrer Karten ist die Herz Dame, die des Zuschauerpäckchens dessen gemerkte. Es folgt das »Australische Zählen«, das wir schon mehrmals angewendet haben, diesmal nennen wir es die »magische Abzählmethode«. Die oberste Karte wird unter das Päckchen gelegt, die nächste auf den Tisch usw., bis jeder nur noch eine Karte in der Hand hält. Sie sagen: »Meine Glückskarte ist Herz Dame« und drehen die Karte in Ihrer Hand um, es ist Herz Dame. Fordern Sie den Zuschauer auf, ein Gleiches zu tun. Er nennt also seine Karte und dreht die letzte um, es stimmt auch hier!

Der Messerstich

Das ist ein toller Abschluß für unser zweites Kartenprogramm. Ein Zuschauer wählt unter Testbedingungen eine Karte und bringt sie auch wieder ins Spiel. Der Magier stellt dieses senkrecht auf den Tisch und sticht mit einem Messer hindurch. Wird das Spiel aufgeklappt, so sieht man an der Trennstelle, direkt neben dem Messer, die Karte des Zuschauers liegen. Mit diesem Trick verblüffen Sie auch Leute, die schon etwas Ahnung vom Zaubern haben! Und dabei ist er sooo einfach!

Im Prinzip handelt es sich um die gleiche Technik wie beim Trick »Die entfernte Leitkarte« im 3. Kapitel. Dort müssen Sie Ihre Leitkarte zur 17. machen, das müssen Sie hier auch. Es geht aber dank des vorherigen Kunststückes sehr einfach, Sie brauchen nichts abzuzählen. Erinnern wir uns: Oben auf dem Restspiel liegt immer noch Karo Dame, Ihre Leitkarte. Auf dem Tisch liegen zwei Sätze ä sieben Karten. Diese raffen Sie zusammen und legen sie oben auf das Spiel. Jetzt müssen Sie nur noch drei Karten von unten nach oben legen, die Leitkarte liegt dann an 18. Stelle, das ist bei diesem Trick günstiger als die 17. Die Vorführung spielt sich zunächst genau wie bei obigem Trick ab.

Das Spiel liegt auf dem Tisch, der Zuschauer hebt zwei Drittel nach rechts ab und davon noch einmal die Hälfte nach rechts, so daß drei Päckchen entstehen. Das ganz rechts liegende nimmt er auf, mischt es und merkt sich die oberste Karte, dann legt er das Päckchen wieder ab. Nun nimmt er das linke auf, mischt es und legt

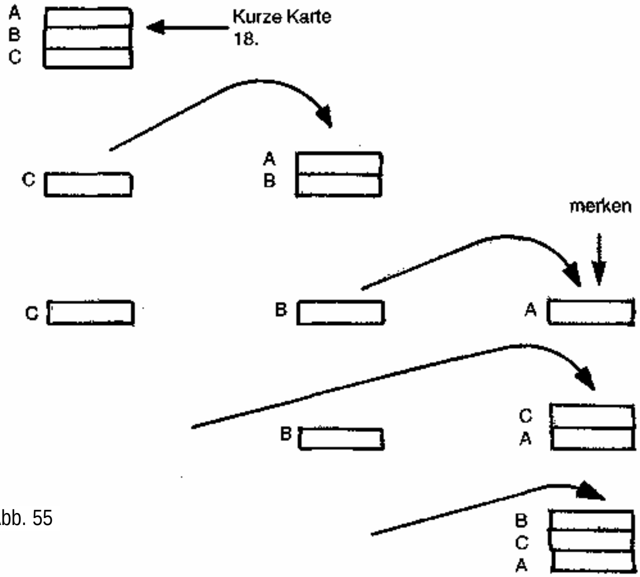


Abb. 55

es auf das rechte. Zuletzt kommt das mittlere darüber. Der ganze Vorgang ist in Abb. *55* Schematisch dargestellt. Jetzt wird noch ein- *oder* zweimal abgehoben, dann nehmen Sie das Spiel zur Hand, rauschen einmal durch, wobei Sie die Leitkarte ermitteln, und heben dort ab. Karo Dame wird dadurch zur obersten Karte. Damit ist das Wichtigste geschehen, der Rest ist nur ein wenig Fingerspitzengefühl.

Stellen Sie das Spiel auf eine Längsseite senkrecht auf den Tisch. Darüber legen Sie ein Stück Papier, das Sie vor und hinter dem Spiel scharf nach unten kniffen. Nun ergreifen Sie ein Messer und stechen durch das Papier hindurch in das Spiel hinein, natürlich zwischen die Karten, so daß keine verletzt wird (Abb. 56).

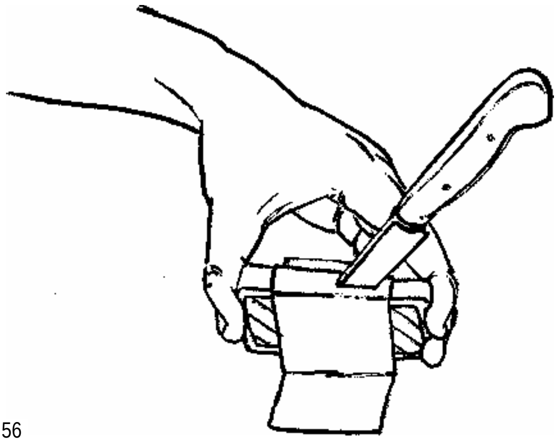


Abb. 56

Bemühen Sie sich, genau die Mitte zu treffen, das übergelegte Papier erleichtert Ihnen das etwas. Dann klappen Sie das Spiel auseinander, neben dem Messer liegt die Karte des Zuschauers.

Sollte sie einmal wirklich nicht dort liegen, dann ist es entweder die auf der anderen Messerseite oder es liegt eine einzige Karte dazwischen. Je öfter Sie den Trick vorführen, desto mehr Sicherheit werden Sie erlangen und schließlich mit 99%iger Wahrscheinlichkeit die gewählte Karte herausstechen.

Auf die Zuschauer wirkt dieser Trick wie ein wahres Wunder. Für sie hat der Vorführende überhaupt keine Chance, die gedachte Karte wieder herauszufinden, und nun geschieht das noch dazu auf diese spektakuläre Weise.

11. Kapitel:

Eine Handvoll Supertricks

Bei den folgenden Tricks handelt es sich ausnahmslos um wirkliche »Knüller«. Ich überlasse es Ihnen, sie zu einem Programm zusammenzustellen, nur einmal habe ich zwei Tricks gleich miteinander kombiniert. Die meisten dieser Kunststücke habe ich mir selbst erarbeitet, es sind also Originale oder zumindest erheblich veränderte bekannte Tricks. Viel Spaß damit!

Sie dürfen lügen!

Das Thema hatten wir schon einmal, aber bei folgendem Trick ist die Wirkung noch frappierender, da die Aussagen des Zuschauers ausbuchstabiert werden und man trotzdem immer zur Wahrheit kommt. Zuletzt wird die gezogene Karte richtig ermittelt. Leider brauchen Sie dazu ein speziell gelegtes Kartenspiel, zeigen Sie deshalb den Trick zur Eröffnung eines Ihrer Kartenprogramme. Außerdem befindet sich im Spiel eine kurze Karte, bleiben wir bei Karo Dame, die wir bereits aus dem zweiten Kartenprogramm kennen.

Das Spiel wird von oben nach unten wie folgt gelegt: Zwei beliebige Karten, eine rote Karte, drei beliebige, eine Karokarte, drei beliebige, ein König, drei beliebige, Karo Dame, Herz Dame, dann folgt das Restspiel.

Hier noch einmal das Ganze als Übersicht, wobei X für eine beliebige Karte steht:

X - X - Rot - X - X - X - Karo - X - X - X - König -X - X - X - Karo Dame - Herz Dame - Restspiel.

Kommen wir zur Vorführung. Zunächst einmal mischen Sie das Spiel so, daß die oberen 16 Karten nicht verändert werden. Das geht mit Injogmischen recht einfach. Jetzt müssen Sie die Karo Dame forcieren. Dazu können Sie Ihre Lieblingsmethode benutzen, aber vielleicht probieren Sie einmal folgende aus:

Durch Rauschen haben Sie die kurze Karte gefunden, mit dem linken Kleinfinger halten Sie über ihr einen Spalt, er darf ruhig etwas größer sein, wenn Sie nur die vordere Schmalseite fest zusammendrücken. Dort fassen Sie mit den Fingern der rechten Hand zu, der Daumen liegt an der hinteren Schmalseite. Biegen Sie das Spiel vorn hoch, lassen die Karten abspringen und bitten einen Zuschauer, irgendwann »Halt« zu rufen (Abb. 57). Mit etwas Geschick kann man es so einrich-

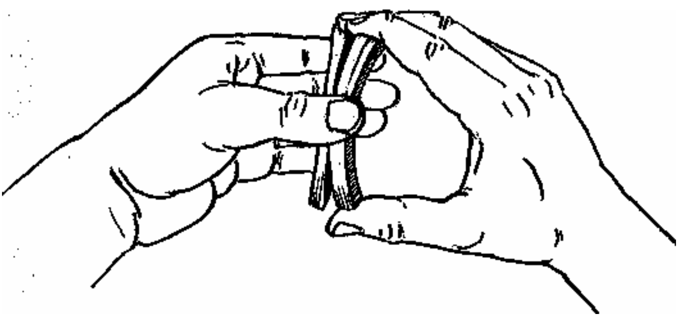


Abb. 57

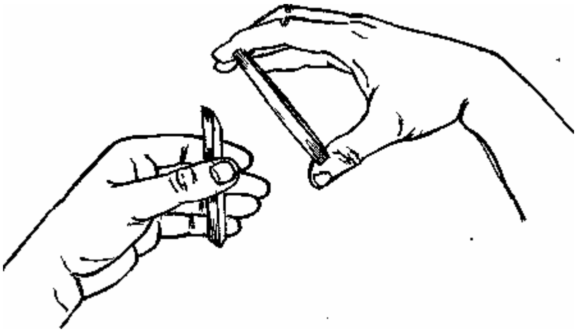


Abb. 58

ten, daß das genau am Spalt passiert. Dann heben Sie einfach ab und halten dem Zuschauer die untere Hälfte hin, damit er die oberste Karte abnehmen kann.

Und was passiert, wenn er an anderer Stelle »Halt« sagt? Keine Bange, Sie heben trotzdem am Spalt ab! Nur müssen Sie diesmal die hintere Schmalseite mit dem Daumen zuerst anheben, die obere Hälfte gewissermaßen nach vorn kippen (Abb. 58). Überzeugen Sie sich vor einem Spiegel, der Vorgang ist absolut täuschend!

Hat sich der Zuschauer die Karte gemerkt, legt er sie an die gleiche Stelle zurück. Wenn Sie wollen, können Sie nochmals injogmischen, zumindest sollten Sie einmal falsch abheben.

Jetzt beginnt das Buchstabieren. Sagen Sie dem Zuschauer, daß Sie ihm eine Reihe Fragen stellen wollen, die er nach eigenem Ermessen wahrheitsgemäß oder mit einer Lüge beantworten kann.

1. Frage: »War es eine rote oder eine schwarze Karte?«

Antwortet der Zuschauer »Eine rote«, dann buchstabieren Sie ROT, wobei Sie für jeden Buchstaben verdeckt eine Karte übereinander auf den Tisch legen. Die letzte (also die dritte) drehen Sie um und legen sie offen auf das kleine Päckchen. Da es eine rote Karte ist, hat der Zuschauer die Wahrheit gesagt, und Sie buchstabieren weiter, wie unter 2 angegeben.

Sagt der Zuschauer aber »schwarz«, dann buchstabieren Sie natürlich auch SCHWARZ, wobei Sie wieder eine Karte nach der anderen ablegen und die letzte umdrehen. Da das eine rote Karte ist, stellen Sie fest, daß der Zuschauer gelogen hat! In diesem Fall lassen Sie Punkt 2 aus und machen gleich bei 3 weiter.

2. Frage: Sie kommt nur, wenn der Zuschauer bei der ersten »rot« gesagt hat: »War es eine Herz- oder eine Karokarte?« Einerlei was der Zuschauer sagt, Sie buchstabieren ab, wobei Sie mit den Karten ein zweites Päckchen bilden, und kommen auf eine Karokarte. So können Sie feststellen, ob er die Wahrheit gesagt oder gelogen hat.

3. Frage: »War es eine Zahlen-(Augen-)karte oder ein Bild?« Wieder ist es gleich, was der Zuschauer sagt, Sie buchstabieren dementsprechend ab, entweder ZAHL (bzw. AUGE) oder BILD. Die letzte Karte wird umgedreht, man erblickt einen König. Also war die gewählte eine Bilderkarte, dementsprechend hat der Zuschauer gelogen oder die Wahrheit gesagt.

4. Frage: »Um welches Kartenbild handelt es sich?« Es können nur Bube, Dame oder König genannt werden. Da ein König schon offen auf dem Tisch liegt, wird er meist nicht gewählt. In den meisten Fällen entscheidet

sich der Zuschauer bei der letzten Frage für eine Lüge, sagt also »Bube«. Sie buchstabieren ab und erhalten Karo Dame; der Zuschauer hat also gelogen! Tippen Sie der Reihe nach noch einmal auf die offen liegenden Karten, wobei Sie z.B. sagen:

»Zuerst sagten Sie die Wahrheit, es war eine rote Karte. Dann logen Sie, denn es war keine Herz-, sondern eine Karokarte. Beim dritten Mal sagten Sie wieder die Wahrheit, denn es war eine Bilderkarte, und beim vierten Mal logen Sie wieder, denn es war eine Dame, die Karo Dame!«

Die einzige Schwierigkeit entsteht, wenn der Zuschauer beim letzten Mal König sagt. Buchstabieren Sie ab, finden Sie Herz Dame. Wenn Sie dann den obigen Text sprechen, müssen Sie auch in diesem Fall auf Karo Dame kommen, nur daß sie selbst eben nicht erscheint.

Die gedachte Stunde

Bei diesem Trick handelt es sich um die »Kartenuhr«, also um das Finden einer gezogenen Karte innerhalb von zwölf Karten, die wie ein Zifferblatt ausgelegt werden. Das ist eine altbekannte Sache, aber ich habe zwei verschiedene Methoden kombiniert und erreiche dadurch eine größere Wirkung. Außerdem brauchen Sie vorher nichts abzuzählen und keine Leitkarte zu merken, Sie können den Trick sofort wiederholen und nennen dann die vom Zuschauer gedachte Zahl und die Karte auf dieser Stelle, ohne daß Sie eine einzige Karte gesehen haben.

Sie benötigen ein ganz normales Kartenspiel, in dem sich eine Leitkarte befindet. Diese ist gekürzt - es genügt das Kürzen zweier Ecken - und außerdem rückenmarkiert; bleiben wir bei unserer schon mehrfach verwendeten Karo Dame. Vorbereitungen sind keine zu treffen, Sie können den Trick also an beliebiger Stelle Ihres Programms einsetzen.

Bei der Vorführung lassen Sie das Spiel zunächst einmal mischen. Durch Rauschen überzeugen Sie sich, daß die Leitkarte in der unteren Hälfte liegt. Sollte das nicht der Fall sein, dann heben Sie einmal ab. Von oben nehmen Sie einige Karten und überreichen sie einem Zuschauer. Das soll ganz zwanglos aussehen, in Wirklichkeit muß er genau 13 Karten erhalten. Das geht am besten, wenn Sie rhythmisch abzählen: drei -drei - drei - vier! Dabei können Sie ruhig sprechen, drei Karten können Sie auf einen Blick übersehen und brauchen praktisch gar nicht zu zählen.

Bitten Sie den Zuschauer, diese Karten nochmals zu mischen, einen Teil davon einzustecken, sich vom Rest die unterste Karte zu merken und dann diesen Teil auf das Spiel zurückzulegen. Wenn Sie wollen, können Sie mit Injog wieder so mischen, daß das obere Spieldrittel unverändert bleibt. Es genügt aber auch ein einfaches Falschabheben.

Zwölf Karten von oben legen Sie wie ein Zifferblatt aus, wobei Sie die erste Karte an die Stelle der Zwölf legen, die zweite auf die Elf, die dritte auf die Zehn, usw., bis das Zifferblatt vollendet ist (Abb. 59, s. Seite 230). Den Spielrest legen Sie über die Zwölf, deren Platz dadurch gewissermaßen markierend.

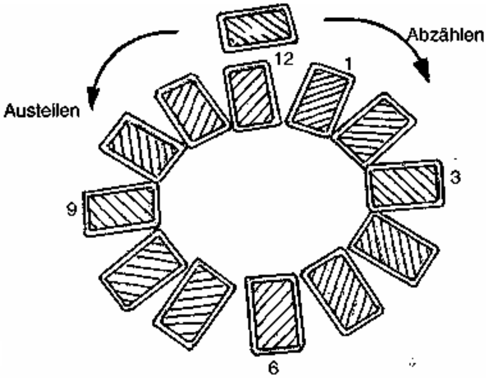


Abb. 59

Nun bitten Sie den Zuschauer nachzuzählen, wieviel Karten er in der Tasche hat. Ermittelt er z.B. sieben, dann stellen Sie fest, wo sich im ausgelegten Zifferblatt die Sieben befindet. Der Zuschauer nennt seine Karte, die auf Platz sieben liegende wird umgedreht, es ist die gedachte!

Sie wiederholen den Trick sofort in anderer, gesteigerter Form. Nehmen Sie das Spiel auf, darauf legen Sie die vom Zuschauer abgezählten Karten. Durch Rauschen stellen Sie fest, wo sich die Leitkarte befindet. Dort heben Sie ab, so daß sie die oberste wird. Jetzt erst raffen Sie die Karten des Zifferblattes zusammen und legen sie auf das Spiel. Ihre Leitkarte wird dadurch automatisch zur 13. von oben.

Diesmal darf sich der Zuschauer eine Zahl von eins bis zwölf denken und »zur Kontrolle« soviel Karten vom Spiel herunternehmen und einstecken. Wieder wird das Zifferblatt ausgelegt, bei der Zwölf beginnend und dann entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn. Passen Sie

auf, an welcher Stelle Ihre Leitkarte liegt, ihr Platz verrät Ihnen die vom Zuschauer gedachte Zahl!
Sie haben wirklich nichts gesehen, und trotzdem können Sie jetzt dramatisch die Zahl des Zuschauers nennen. Er muß seine eingesteckten Karten hervorholen und vorzählen, es stimmt. Dann fragen Sie den Zuschauer, ob er weiß, welche Karte seiner Uhrzeit entspricht. Natürlich weiß er das nicht. Jetzt nennen Sie die Karte, Ihre Karo Dame, die anschließend umgedreht wird.
Das ist ein Doppeleffekt, für den es wirklich keine Erklärung gibt.

Buchstabierte Übereinstimmung

Probieren Sie den folgenden Trick gleich einmal aus, Sie überraschen sich selbst damit und können sich vermutlich nicht erklären, wieso das überhaupt so funktioniert.
Verwendet werden zweimal fünf Karten, und zwar Zehn, Bube, Dame, König und As in Herz und Karo. Legen Sie jeden Kartensatz in gleicher Reihenfolge und dann beide Päckchen aufeinander.
Bei der Vorführung zeigen Sie zunächst die Karten vor, dann bringen Sie sie etwas durcheinander, indem Sie das Charlier-Mischen anwenden. Sie legen also immer einige Karten von links oben nach rechts unten und einige von links unten nach rechts oben. Wenn Sie das recht flott einige Male wiederholen, sieht es wirklich nach heillosem Durcheinander aus. Zuletzt können Sie

noch reell abheben lassen, es spielt keine Rolle, welche Karte jetzt oben liegt, die Gesamtreihenfolge hat sich nicht geändert.

Aus den zehn Karten bilden Sie jetzt zwei Päckchen, indem Sie fünf einzeln aufeinander auf den Tisch zählen, die Karten werden also umgezählt, die anderen fünf bleiben, wie sie sind. Nun sind Sie bereit, die wahrhaft magische Übereinstimmung zu demonstrieren. Dazu verwenden Sie den Zauberspruch »Dreimal Hokuspokus«. Zunächst wird das Wort »Drei« buchstabiert, wobei für jeden Buchstaben eine Karte von oben genommen und unter das Päckchen gelegt wird. Das kann - unter Ihrer Kontrolle - ein Zuschauer machen. Der Witz ist, daß er dabei völlig freie Wahl hat, von welchem Päckchen er die Karten nehmen will, alle vom linken, alle vom rechten oder abwechselnd von beiden Päckchen! Das ist es, was die *ganze* Sache so undurchschaubar macht. Ist das Wort ausbuchstabiert, sind also vier Karten nach unten gelegt worden, werden die beiden oberen Karten der beiden Päckchen aufgedeckt. Siehe da, es sind zwei gleiche - ein Kartenpaar, z.B. zwei Damen! Die Karten werden abgenommen und offen beiseite gelegt.

Um zu beweisen, daß es sich nicht um ein Zufallsergebnis handelt, wird das Buchstabieren mit dem zweiten Wort der Zauberformel fortgesetzt, also mit »Mal«. Wieder erscheint ein Kartenpaar oben, ganz gleich, von welchem Päckchen die Karten beim Buchstabieren abgenommen wurden. Das nächste Wort ist »Hokus«, natürlich ist auch danach die Übereinstimmung gegeben. Nun sind nur noch zwei Karten in jedem

Päckchen vorhanden, passen Sie beim Buchstabieren des Wortes »Pokus« auf, daß bei jedem Buchstaben tatsächlich eine Karte von oben nach unten gelegt wird, dann ergibt sich wieder die Übereinstimmung. Zuletzt können Sie die beiden übrig gebliebenen Karten umdrehen, auch sie bilden ein Paar. Haben Sie es ausprobiert? Ist doch eine tolle Sache! Sie können sich einen Zauberspruch nach eigenem Ermessen basteln, wenn Sie folgende Regeln beachten: Das erste Wort muß aus vier Buchstaben bestehen, das zweite aus drei (oder sieben), das dritte aus fünf (oder zwei oder acht) und das vierte wieder aus fünf (oder aus jeder anderen ungeraden Zahl). Hier einige Vorschläge:

Abra-kad-dabra-dabra

Dreimal schwarze Katze

Vielleicht finden Sie sogar ein ganz persönliches Zauberwort. Ich wünsche Ihnen viel Spaß!

Der Zuschauer findet die Karte

Ein Zuschauer wählt eine Karte und steckt sie ins Spiel zurück. Eine zweite gewählte Karte dreht er mit der Bildseite nach oben und gibt sie ebenfalls ins Spiel. Erstaunlich ist nur, daß das gerade neben der zuerst gewählten Karte erfolgt.

Benötigt wird ein unpräpariertes Kartenspiel von 32 Blatt. Nachdem es gut gemischt wurde, bitten Sie einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen und sich zu merken. Dabei blättern Sie das Spiel von der Rückseite her

vor, indem Sie eine Karte nach der anderen von der linken in die rechte Hand schieben. Heimlich zählen Sie dabei mit. Hat der Zuschauer die Karte gezogen, so unterbrechen Sie das *Zählen* und fordern ihn auf, sich die Karte anzusehen und gut zu merken. Dann zählen Sie heimlich weiter, bis Sie zur 15 gekommen sind. Nun bitten Sie den Zuschauer, die Karte wieder ins Spiel zurückzugeben. Sie wird dadurch die 16. von oben.

Sobald die Karte im Spiel ist, blättern Sie weiter und bitten den Zuschauer, eine zweite Karte zu ziehen. Diese braucht er sich nicht zu merken, sie wird mit der Bildseite nach oben gedreht. Inzwischen haben Sie das Spiel zusammen geschoben und egalisiert. Jetzt schlagen Sie einen möglichst gleichmäßigen Fächer, den Sie dem Zuschauer hinhalten. Er soll die offene Karte irgendwo »mitten« ins Spiel stecken. Sobald das geschehen ist, schieben Sie die Karten wieder zusammen. Ganz langsam bilden Sie wieder einen Fächer, wobei Sie die Karten einzeln von links nach rechts schieben und dabei heimlich bis 15 zählen. Die 16. ist die zuerst gedachte Karte.

Oft kommt es vor, daß die offene Karte genau neben ihr steckt (deshalb die Aufforderung »mitten ins Spiel«!). Ist das nicht der Fall, dann liegt sie allenfalls zwei, drei oder vier Karten davon entfernt. Ihrer Findigkeit bleibt es überlassen, von der offenen Karte zur verdeckten zu kommen. Hier einige Beispiele:

Zählen Sie den Wert der offenen Karte ab, die letzte oder die nächste wird umgedreht.

Buchstabieren Sie den Wert, wobei Sie je nach Bedarf mit der umgedrehten Karte beginnen oder mit der da-

neben liegenden und die auf den letzten Buchstaben entfallende Karte umdrehen oder auch erst die nächste.

Vielleicht klappt es auch, wenn Sie die Farbe der offenen Karte buchstabieren, das geht von Rot über Karo, Kreuz bis Schwarz.

Auf alle Fälle bekommt der Zuschauer die Illusion, seine Karte selbst gefunden zu haben.

Die unsichtbare Karte

Hören Sie zunächst einmal den Effekt dieses großartigen Tricks. Ein Zuschauer mischt das Spiel, der Magier nimmt es zur Hand und hält es senkrecht mit den Bildseiten zum Helfer. Dieser faßt an die obere Schmalseite und zieht einen Teil des Spieles zu sich herüber, d.h., er kippt es irgendwo an. Wenn ihm die sichtbar werdende Karte nicht gefällt, kann er einige Karten abspringen lassen oder den ganzen Vorgang wiederholen. Schließlich entscheidet er sich für eine Karte und merkt sie sich; er nimmt sie aber nicht heraus, es ist also wirklich eine nur gedachte Karte. Das Spiel wird egalisiert, dann greift der Vorführende hinein und zieht eine »unsichtbare« Karte heraus, die er in der Luft ablegt. Das ist ein pantomimisches Spiel, so -werten es auch die Zuschauer. Jetzt wird aber das Spiel vorgeblättert und jede einzelne Karte gezählt, es sind nur noch 31, die Karte des Zuschauers fehlt! Damit nicht genug, der Vorführende nimmt die »unsichtbare« Karte wieder aus der Luft und schaut sie sich an. Dann dreht

er sie herum und steckt sie falsch herum ins Spiel zurück. Wird dieses nachher aufgeblättert, so findet man darin tatsächlich eine falsch herum liegende Karte, die gedachte des Zuschauers!

Nun sagen Sie selbst, ist das nicht ein toller Effekt! Versuchen Sie einmal mit dem Wissen, das Sie bisher erworben haben, dafür eine Lösung zu finden; es wird Ihnen kaum gelingen.

Ein »Hoch« demjenigen, der dieses Trickprinzip erfunden hat, leider kenne ich ihn nicht. Die Methode ist zwar etwas unhygienisch, aber der Zweck heiligt die Mittel, auch wenn es sich um - Speichel handelt! Zur Vorführung: Sie halten dem Zuschauer das Spiel senkrecht hin, er kippt irgendwo an und merkt sich diese Karte. Sie hatten bereits kurz zuvor Ihren rechten Zeigefinger reichlich mit Speichel benetzt. Nun teilen Sie das Spiel an der gewünschten Stelle und tippen mit dem Zeigefinger auf die Bildseite der gewählten Karte (Abb. 60), wobei Sie sagen: »Also diese hier? Merken

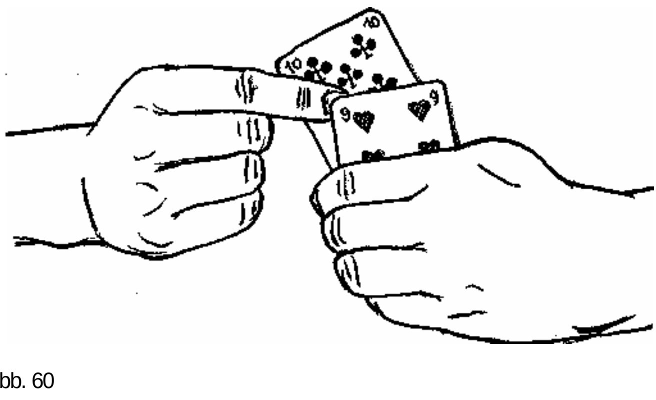


Abb. 60

Sie sich die Karte gut!« Dabei wird ein gut Teil der Spucke auf die Karte gelangen. Wenn Sie das Spiel nun egalisieren und dabei etwas zusammendrücken, klebt die bewußte Karte auf der Rückseite der vor ihr liegenden. Bei Spielen guter Qualität haften die Karten sicher zusammen.

Nun kommt das Spielchen mit der »unsichtbaren« Karte, die Sie herausnehmen und in die Luft legen. Dann drehen Sie das Spiel bildoben und zählen die Karten einzeln auf den Tisch. Sie werden es fühlen, wenn Sie die Doppelkarte in die Hand bekommen; werfen Sie sie so ab, daß sie aus dem Päckchen etwas herausragt. Keine Angst, Sie können die Karte(n) unbesorgt werfen, sie werden sich nicht trennen. Natürlich dürfen Sie sie nicht reiben; einfach abnehmen und auf den Tisch werfen. Das Spiel besteht nur noch aus 31 Karten, die gewählte ist verschwunden!

Die abgeworfenen Karten nehmen Sie wieder auf. Dabei erfassen Sie zunächst die etwas seitlich geworfene Doppelkarte und heben mit ihr alle darüberliegenden Karten an, dann folgt der Rest, der nach oben gelegt •wird. Wenn Sie das Spiel jetzt rückenoben drehen, liegt die gewählte Karte als oberste, allerdings klebt sie immer noch auf dem Rücken der anderen. Deshalb können Sie die oberste Karte ohne Probleme bildoben drehen, man sieht eine völlig andere Karte. Weisen Sie auf diese hin, dann drehen Sie das Spiel um und weisen auf die unterste Karte hin, beide soll sich der Zuschauer merken. Jetzt folgt die eigentliche Trickhandlung. Während Ihre linke Hand das Spiel weiterhin bildoben hält, ziehen Sie mit der rechten die unterste Karte her-

vor, wobei Sie die Doppelkarte trennen. Zeigen Sie die Karte noch einmal vor, dann drehen Sie sie um und legen sie bildunten wieder unter das Spiel zurück. Dabei glissieren Sie die unterste Karte etwas und kippen sie leicht an, so daß Sie die soeben gezeigte an die zweite Stelle von unten schieben können. Jetzt heben Sie das Spiel ab, wobei Sie es leicht nach vorn neigen und somit einen Blick auf die Zuschauerkarte werfen können. Nach erfolgtem Abheben drehen Sie das Paket wieder rückenoben.

Wieder führen Sie die Pantomime mit der »unsichtbaren« Karte auf, nehmen sie aus der Luft, schauen sie an und nennen ihren Namen, den Sie kurz zuvor beim Abheben erfahren haben. Dann drehen Sie sie um und stecken sie ins Spiel zurück. Dort wird sie beim Ausbreiten gefunden, falsch herum und genau zwischen den beiden Karten liegend, die Sie vorgezeigt haben. Dieser Trick ist nicht nur verblüffend, er ist auch lustig. Das Spiel mit der »unsichtbaren« Karte können Sie ausbauen, schieben Sie die Karte in der Luft etwas zur Seite, damit niemand dagegen läuft, usw. Der einzige schwache Punkt ist das Unterlegen der gezeigten Karte an die zweite Stelle. Aber notfalls können Sie darauf verzichten, Sie können dann zwar die gemerkte Karte nicht nennen, und sie erscheint auch nicht zwischen den beiden gezeigten Karten, die Wirkung ist aber trotzdem noch sehr stark. In dem Fall müssen Sie die unterste Karte einfach vorziehen, zeigen und wieder zurücklegen. Das ist zwar unlogisch, fällt aber den Zuschauern nicht auf. Und wie oft handeln wir Zauberer doch entgegen aller Logik!

Doppelte Drehung

Zwei Karten werden gewählt, gemerkt und wieder in das Spiel zurückgegeben. Ohne jeden Kunstgriff drehen sie sich nacheinander bildoben!

Das Trickprinzip ist das gleiche wie bei der »unsichtbaren Karte«, etwas Speichel! Lassen Sie einen Zuschauer aus dem gut gemischten Spiel eine Karte ziehen, sich merken und zurückgeben. Durch Anwendung Ihrer Lieblingsmethode machen Sie die Karte zur obersten (s. 4. Kapitel »Kartenkontrollen«). Ein zweiter Zuschauer zieht eine zweite Karte. Während er diese offen vorzeigt, befeuchten Sie Ihren Zeigefinger mit Speichel und bringen etwas davon auf den Rücken der obersten Karte.

Sie nehmen dem Zuschauer die Karte aus der Hand und legen sie bildoben auf das Spiel. Dabei egalisieren Sie dieses sorgfältig und drücken es etwas zusammen, die oberen beiden Karten werden dadurch zusammenhaften. Dazu sagen Sie: »Diese Karte kennen wir nun alle, die zuerst gezogene dagegen ist ein Geheimnis!« Beide Karten nehmen Sie als eine ab, das geht spielend leicht, da sie dank der Spucke fest zusammenkleben. Das Spiel drehen Sie mit der Bildseite nach oben, die Karte(n) legen Sie auf, dann heben Sie ab. Bitten Sie nun den ersten Zuschauer, seine gezogene Karte zu nennen. Er tut es, und Sie befehlen der Karte, sich im Spiel umzudrehen. Fächern Sie nun die Karten verdeckt aus, etwa in der Mitte liegt eine offene, die des ersten Zuschauers.

Die Karte(n) schieben Sie offen auf den Tisch, das

Spiel blättern Sie vor, so daß jeder sehen kann, daß keine weitere Karte umgedreht ist. Nun richten Sie es wieder mit der Bildseite nach oben, legen die Karte(n) vom Tisch darauf und heben ab. Sie brauchen nur ein zweites Kommando zu geben, schon liegt die zweite Karte falsch herum mitten im Spiel, was Sie dadurch beweisen, daß Sie die Karten wieder verdeckt auffächern.

Heben Sie so ab, daß die offene Karte zur obersten wird. Wenn Sie sie vom Spiel abnehmen, trennen Sie sie von der anderen, schieben sie etwas über den Tisch, eventuell vorhandene Speichelreste werden dadurch entfernt. Gleichzeitig können Sie die Rückseite des Spieles über Ihre Jacke oder Hose reiben.

An dieser Stelle könnten Sie den Trick beenden. Da aber, unbekannt für Ihre Zuschauer, oben die andere gezogene Karte liegt, nutzen Sie diesen Vorteil und schließen Sie gleich noch ein überraschendes Karten-finden an. Mischen Sie das Spiel zunächst einmal durch, wobei die oberste Karte allein abgezogen und damit zur untersten wird. Jetzt mischen Sie noch einmal, aber ganz langsam, wobei der zweite Zuschauer seine noch offen auf dem Tisch liegende Karte nimmt und offen während des Mischens irgendwo ins Spiel legen kann. Sofort unterbrechen Sie das Mischen und werfen den Spielrest auf die soeben eingelegte Karte. Weisen Sie nochmals darauf hin, daß der Zuschauer die Karte an jede beliebige Stelle des Spieles einlegen konnte, daß er sich aber für diese entschieden hat, weil gerade hier - und damit schieben Sie das Spiel auseinander und nehmen die offene und die darüber Hegen-

de Karte heraus - die Karte des anderen Zuschauers lag. Beide gewählten Karten liegen jetzt Bild an Bild.

Das feine Gefühl

Hierbei handelt es sich um eine überaus wirksame Kombination zweier Kartentricks. Da alles fast von selbst geht, ist das auch etwas für jemanden mit zwei »linken Händen«.

Sie benötigen ein normales Kartenspiel von 32 Blatt (es geht auch mit 52, nur dauert das Abzählen dann entsprechend länger), dazu eine zum Spiel passende Extrakarte mit der Aufschrift: »Das war Ihre letzte Karte!« Diese können Sie sich selbst herstellen, indem Sie ein beschriftetes Blatt Papier (verwenden Sie Abreibebuchstaben) auf eine überflüssige Karte kleben; neuen Spielen liegt meist eine Extrakarte bei. Die Karte wird dadurch etwas dicker und ist leicht zu erfühlen.

Vor der Vorführung entnehmen Sie dem Spiel eine beliebige Karte und stecken sie in die Tasche. Die Extrakarte legen Sie als 16. vom Rücken des Spieles aus.

Die Kartenwaage

Zeigen Sie das Spiel vor, dann mischen Sie es kurz. Dabei mischen Sie weniger als die Hälfte ab und legen die abgemischten Karten wieder auf, die 16. bleibt dadurch an ihrem Platz. Nun bitten Sie einen Zuschauer,

ein Päckchen Karten abzuheben, einzige Bedingung ist, daß es weniger als die Hälfte sein müssen. Dieses Päckchen nehmen Sie in die rechte Hand, der Spielrest kommt in die linke. Indem Sie mit beiden Händen wie zwei Waagschalen auf und ab gehen, »wiegen« Sie die Karten ab. Natürlich ist das linke Päckchen zu schwer, also werfen Sie eine Karte nach der anderen davon auf den Tisch. Achten Sie darauf, daß sie dort übereinander zu liegen kommen! Heimlich zählen Sie die abgeworfenen Karten mit, bis Sie Ihre Extrakarte erfühlen. Und jetzt werfen Sie genau noch einmal so viele Karten ab. Spielen Sie das »Abwiegen« gut aus, werfen Sie ruhig eine Karte zuviel ab, die Sie dann wieder zurücknehmen. Das wirkt auf die Zuschauer sehr belustigend. Wenn der Endzustand erreicht ist, überreichen Sie die Päckchen an zwei Zuschauer und lassen nachzählen, möglichst laut und synchron. In jedem Paket ist tatsächlich die gleiche Anzahl Karten vorhanden.

Das Zusammenlegen der Karten geschieht folgendermaßen: Mit der rechten Hand nehmen Sie eins der abgewogenen Päckchen auf und legen es in die linke. Darüber kommen die auf den Tisch geworfenen Karten, genau in der Reihenfolge, in der sie liegen, und zuletzt folgt das zweite Wiegepäckchen. Nun können Sie das Spiel egalisieren, die Extrakarte liegt automatisch an 17. Stelle, und dort brauchen wir sie für den zweiten Trick.

Bieten Sie sich an, den Trick zu wiederholen. Dabei soll das, was Sie soeben mit Hilfe Ihres »feinen Gefühls« erreicht haben, diesmal mit reiner Zauberkunst geschehen.

Wieder hebt ein Zuschauer ein Kartenpäckchen ab, und wieder müssen es weniger als die Hälfte sein. Damit Sie nun nicht etwa den Rest der Karten nachzählen können, erhalten Sie genau ein halbes Spiel, also 16 Karten. Der Zuschauer steckt zunächst einmal die abgehobenen Karten in die Tasche, dann zählt er vom Spielrest 16 Karten ab, eine nach der anderen auf den Tisch. Das ist wichtig, die Karten müssen umgezählt werden. Der verbleibende Rest wird so weggesteckt, daß Sie ihn nicht sehen können, er spielt nicht mehr mit. Die abgezählten 16 Karten stecken Sie ebenfalls in Ihre Tasche. Schärfen Sie dem Zuschauer noch ein, daß er keinen Ton sagen soll.

Sie und Ihr Helfer nehmen nun gleichzeitig je eine Karte aus der Tasche und legen sie offen auf den Tisch. Sie ziehen dabei eine Karte nach der anderen oben von Ihrem Päckchen ab. Das wiederholt sich, bis bei Ihnen die Karte mit dem Text »Das 'war Ihre letzte Karte!« erscheint. Der Zuschauer kann nur bestätigen, daß er tatsächlich keine Karte mehr in der Tasche hat. Wenn Sie das Spiel weiter verwenden wollen, denken Sie daran, daß es nur aus 31 Blatt besteht. Vergessen Sie also nicht, die ganz zu Anfang fortgelegte Karte wieder zuzulegen. Oder vielleicht machen Sie damit gleich einen speziellen Trick?

Der kleine Geist Vitzliputzli

Eine vom Zuschauer gemerkte Karte enttarnt sich gewissermaßen von selbst, indem auf ihr ein mit einer Büroklammer angehefteter Zettel mit einer entsprechenden Inschrift erscheint. Diesen Trick müssen Sie etwas üben, aber es lohnt sich!

Auf ein dünnes, weißes Kärtchen, 3,5 x 5,5 cm groß, schreiben Sie in feiner Blockschrift folgenden Text: »Diese Karte haben Sie gewählt! Vitzliputzli«

Mit einer Büroklammer, deren Schenkel Sie etwas aufgebogen haben, befestigen Sie dieses Kärtchen auf der Rückseite einer beliebigen Spielkarte. Dabei befindet sich das Kärtchen an der rechten Längsseite und der kleinere Bügel der Büroklammer ist unten, also auf der Bildseite der Spielkarte. Diese Karte liegt im Spiel unten (Abb. 61).

Bei der Vorführung mischen Sie das Spiel, wobei die betreffende Karte unten bleiben muß. Breiten Sie das Spiel auf dem Tisch aus, von links nach rechts, das Kärtchen ist dann nicht zu sehen. Ein Zuschauer nimmt

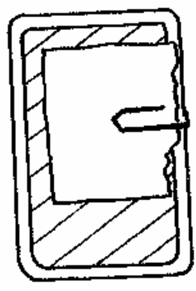


Abb. 61

sich eine Karte und merkt sie sich. Inzwischen schieben Sie das Kartenband wieder zusammen. Etwa die Hälfte des Spieles heben Sie hoch und legen sie auf Ihre linke Hand, darauf legt der Zuschauer seine Karte. Der Spielrest kommt drüber, die gezogene Karte befindet sich etwa in der Spielmitte direkt unter der präparierten. Egalisieren Sie die Karten sorgfältig. Dabei greift die linke Hand unter dem Spiel herum, die Kuppe des Mittelfingers liegt auf der Büroklammer und deckt diese.

Sagen Sie dem Zuschauer, daß er sich auf seine Karte konzentrieren soll, dann schieben Sie die Karten langsam in die rechte Hand hinüber. Die Mittelfingerspitze ruht dabei immer auf der Büroklammer, Sie fühlen also genau, wann die präparierte Karte kommt, und können dadurch vermeiden, daß das Kartellen sichtbar -wird. Das unter der Klammerkarte liegende Blatt - die gezogene Karte - schieben Sie unter Mithilfe des linken Daumens in den unteren, kürzeren Teil der Büroklammer. Sofort blättern Sie weiter, wobei Sie aber vermeiden müssen, daß sich noch eine Karte in die Klammer schiebt.

Stellen Sie resigniert fest, daß Sie so die Karte nicht finden, also versuchen Sie es mit einer anderen Methode. Drehen Sie das Spiel auf dem linken Handteller von links nach rechts um, die Bildseite ist dann nach oben und die Klammer nach links gerichtet. Achten Sie darauf, daß diese immer von den Fingerspitzen gedeckt wird. Heben Sie das Spiel in der Hand ab, wobei Sie mit rechtem Daumen und Mittelfinger die Längsseiten erfassen. Der Daumen liegt auf der Klammer, Sie kön-

nen bequem bei ihr abheben. Fragen Sie, ob die jetzt sichtbar gewordene Bildseitenkarte die gewählte ist, was natürlich verneint wird. Ihre Resignation steigt. Nun drehen Sie das Spiel wieder um, jedoch über die Schmalseite von hinten nach vorn. Das Kärtchen befindet sich jetzt oben, und zwar auf der linken Seite. Halten Sie das Spiel etwas schräg, damit es von den Zuschauern nicht gesehen wird. Mit dem rechten Zeigefinger kippen Sie nun die oberste Karte an der rechten vorderen Ecke etwas an, fassen mit dem Daumen zu und ziehen sie nach rechts vorn unter dem Kärtchen hervor und aus der Klammer heraus. Ihr linker Daumen liegt dabei auf dem Kärtchen und verhindert, daß dieses ebenfalls aus der Klammer gezogen wird. Die herausgezogene Karte zeigen Sie vor, aber es ist ebenfalls nicht die gezogene. Legen Sie die Karte wieder auf, das Spiel heben Sie noch einmal ab. Sie stellen fest: »Damit bin ich mit meinem Latein am Ende, aber ich beschwöre Vitzliputzli, den kleinen magischen Geist! - Abrakadabra!«

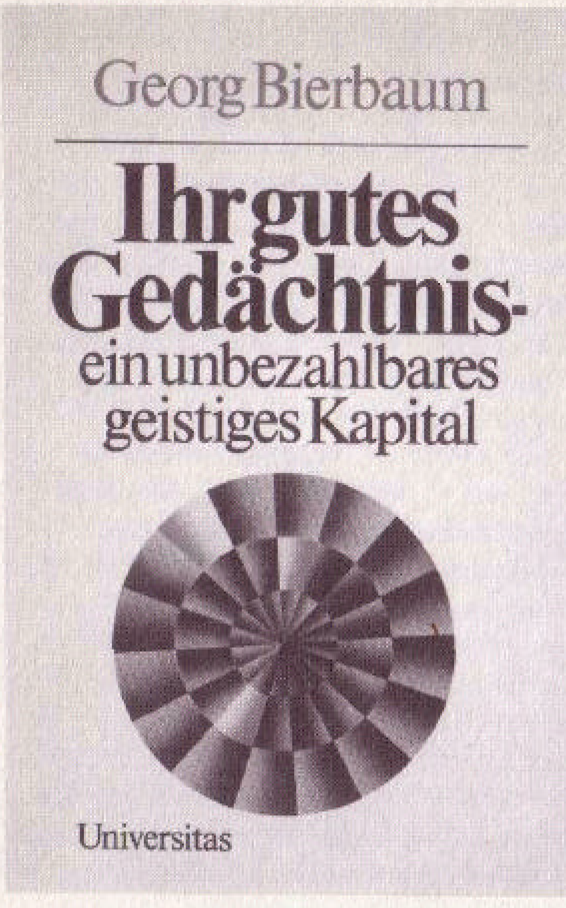
Sie erfassen das Spiel an den Schmalseiten und werfen es mit einem kleinen Schwung von links nach rechts auf den Tisch. Die Karten staffeln sich, und das Kärtchen wird zum ersten Mal sichtbar. Nehmen Sie Karte und Kärtchen zusammen heraus, lassen Sie erst den Text lesen, dann die Karte nennen und schließlich drehen Sie die Karte um.

Niemand kann sich erklären, wie und wann Kärtchen und Büroklammer an die Karte gekommen sind, auch Fachleute nicht! Aber bitte, üben Sie dieses prächtige Kunststück gut ein, bevor Sie es vorführen!

»Die nächste, die ich umdrehe...«

Ganz zuletzt beschreibe ich noch einen Trick, der eigentlich gar keiner ist. Er kommt aber beim Publikum trotzdem immer gut an, besonders dann, wenn Sie ihn mit einem »Besserwisser« vorführen.

Lassen Sie den Zuschauer eine Karte ziehen, merken und wieder ins Spiel geben. Den Namen dieser Karte müssen Sie auf irgendeine Art erfahren (forcieren, gelegtes Spiel, kontrollieren der Karte nach unten und ein heimlicher Blick). Danach kann der Zuschauer das Spiel mischen. Sie legen es verdeckt auf den Tisch und decken eine Karte nach der anderen auf, diese dabei offen auf dem Tisch verteilend. Bitten Sie den Zuschauer, sich jeglicher Äußerung zu enthalten. Beim Auflegen achten Sie nur auf die Karte des Zuschauers. Erst wenn diese bereits ein Weilchen auf dem Tisch liegt, hören Sie mit dem Umwenden der Karten auf und sagen: »Die nächste, die ich umdrehe, wird Ihre gezogene sein!« Je nach Temperament wird der Zuschauer nun seine Schadenfreude äußern, vor allem, wenn Sie mit dem Zeigefinger auf die nächste Karte deuten. Zögern Sie einen Moment, dann lassen Sie die Karte wieder los, ergreifen die offen liegende gemerkte des Zuschauers und drehen sie mit der Rückseite nach oben. Womit Sie Ihre Behauptung bewiesen haben!



240 Seiten, DM 29,80

Mit Kartenkunststücken kann man eine ganze Gesellschaft unterhalten. Jochen Zmeck, einer der erfolgreichsten Magier, gibt mit seinem Buch eine detaillierte Einführung in die Trickkiste der Kartenkünstler. Mit Zeichnungen zum schnelleren Lernen.

9 783800 412693

ISBN 3-8004-1269-1